Fire Emblem
Maki Hakoda draws
ファイアーエムブレム◆箱田真紀の世界◆
© Nintendo

Maki Hakoda draws

Fire Emblem

ファイアーエムブレム◆箱田真紀の世界◆

© Nintendo

Maki Hakoda draws
Fire Emblem

箱田真紀

Maki Hakoda draws
Fire Emblem
箱田真紀

Maki
Hakoda
draws

Fire Emblem

ファイアーエムブレム

箱田真紀の世界

CONTENTS

Maki Hakoda draws Fire Emblem

LLUSTRATION GALLERY

◆イラストレーションギャラリー◆

Jurian, Rena and Ricard

ジュリアンとレナとリカード［95年２月号表紙］何よりも楽しそうなイラストにしたかったので、オレンジや赤など暖色をふんだんに使い、それぞれのポーズもオーバーにつけてみました。親子みたいだとの意見もありましたが、確かにそうも見えますね。

A priest's disciple

魔道士マリク[コミックス 3 巻・表 4]魔法を勉強中のマリク。カラーインクで描いたものです。

Descendant of ruler

アリティアのマルス[コミックス 3 巻・表 1]なかなかマルスの表情が決まらず、
何枚も描き直しました。あげくはカバー初校出校時に
イラストを差し替えたといういわくつきの代物です。
最終的にはこの、優しい表情におちつきました。

魔道士

aich

Marth and Maric

マルスとマリク[94年11月号表紙]マリクを前面に立て、マルスを後ろに回す。めずらしい構図ですよね。少し司祭っぽいコスチュームのマリクをきちんと見せたかったからなんですが、こう見るとホントの主人公みたい……。

9

祈り[94年12月号扉]ミネルバの苦悩とカチュアのひたむきさ、そして祈るマリアをひとつにまとめてみました。この時点ではまだ登場してなかったマリアを逆光にし、それらしく演出したつもりですがどうだったでしょうか。

A prayer

Fire Emblem

炎の紋章[94年 5 月号巻頭カラー]白を基調にまとめたマルスとシーダ。右側に大きくファイアーエムブレムを取り込んでみました。本当はまだ盾に五色のオーブははめ込まれてないのですが、純粋に彩りとして加えてます。

Fall of the Akaneia

アカネイア落城[CDvol. 2・ブックレット]画面を分割した
イラストは私にしてはめずらしいのですが、マンガ的な効果を
出せればと思いまして。ドラマCDの、このシーンの格好良さに
感化されたものでもあります。

...eway to the glory

...て戦場へ[CDvol. 1・表 1]この三人の組み合わせって、たくさん描いてそうでけっこう描いてないんですよね。
...に吹く強い風に、マルスのマント、マリクの法衣、シーダの髪が流されてる感じで構成しました。

The

傭兵、二人[CDvol. 1・ブックレット]ナバールとオグマ、燃えさかる炎、満月、と、少し幻想的に仕上げてみました。
これはデザイナーズカラーで描いています。ナバールの髪が赤いのは、単にインパクトをもたせたかったからです。

nce and Princess

ルスとシーダ１[94年12月号表紙]マルスとシーダが並ぶと「青」だらけになるんですが、このイラストは
てそれをねらってみました。青系のカラーインクを総動員して構成しています。

A rainy day

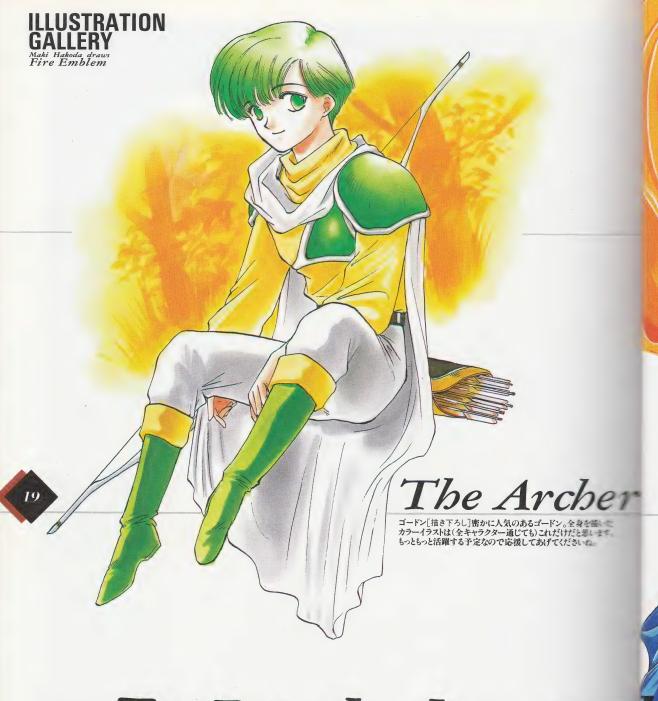
雨[CDvol. 1・表４]天候を利用して、ジュリアンの気持ちを
出そうと思ったイラストです。きっときっと、ジュリアンなら
こうするだろうなって。そう思いませんか。

ILLUSTRATION GALLERY
Maki Hakoda draws
Fire Emblem
17

19

The Archer

ゴードン[描き下ろし]密かに人気のあるゴードン。全身を描いた
カラーイラストは(全キャラクター通じても)これだけだと思います。
もっともっと活躍する予定なので応援してあげてくださいね。

Marth the starlo

スターロード・マルス[94年 4 月号表紙]ちょうど新装刊号だったので、着飾ったマルスを描いてみました。
マルスは赤と青が基本色調なので、その感じを生かしつつ細かいところで色の幅を持たせてあります。

天空の三姉妹[描き下ろし]パオラを前面に、三姉妹をまとめてみました。空のイメージで白っぽく仕上げたものです。この 3 人は描いてててとても楽しいです。

ILLUSTRATION GALLERY

Maki Hakoda draws
Fire Emblem

Under the Emblem

炎の紋章 2［CDvol. 2・表 1］マルスとシーダ、そのバックにニーナのイメージとファイアーエムブレム、という
スタンダードな構図です。これも五色のオーブをはめました。理由はやはり、そのほうがきれいだからです。

天空の三姉
白っぽく仕上

Swear by the Emblem

炎の紋章とともに[CDvol. 2・ブックレット]
光の中に立つマルスというイメージです。少し
露出オーバー気味の画面にできればと思いました。
後ろのガラスの写り込みなんかも控えめにしてあります。

Winds

戦いの風の中で[94年 2 月号表紙]よく「セル画ですか」と
聞かれますが、実はポスターカラーです。アニ[illegible]
仕上がりをねらって塗ったものです。ムラにならないように
気をつかうので時間はかかるのですが、好きな[illegible]

Promising youths

マルスとシーダ 2［コミックス 4 巻・表 1］例によって「青」一色になりがちな二人ですが、
これはその中でも割と上品に仕上がったなと思っています。シーダの髪の毛とか、塗ってて楽しかったです。

MAIN CHARACTERS

Maki Hakoda draws
Fire Emblem
主要登場人物

大陸一の英雄・アンリの血を引く心優しい王子。
勇者の証「ファイアーエムブレム」を拝受し、
解放軍の若き指導者として戦い続ける。

MARTH

アリティア王国第一王子［マルス］

ひとりごとをつぶやいているマルスの図。箱田氏は、登場キャラクターの日常生活などを想像して落書きすることで、発想を広げたりすることが多い。この絵も、そうした多くの落書きの中のひとつだろう。

マルスの服装の検討用ラフ。模様やカゲなど、作画時の注意点を書きこんであるのが見える。

描き下ろしイラスト用の下絵。普通はここからトレス、ペン入れ、ベタ、仕上げという段階をふんで完成にいたるが、この絵は検討段階でボツに。

マントのデザインを検討するためのラフ案。あまりゴテゴテするとやぼったく見えてしまう。見栄えのするよう、何案も検討された。

マルスの父、コーネリアス王。グラの策略にはまり、ガーネフの暗黒魔法で命を落とす。老練かつ勇猛な武将でもあり、周囲の尊敬を集めていた。

マルスの実姉、エリス。アリティアの第一王女だが、ドルーア軍に捕らえられ、ガーネフの手によってカダインに幽閉されている。

【MAKI'S NOTE】マルス

描くのにいちばん苦労するキャラクターです。立場的にも、性格的にも、登場人物の中でもっとも繊細なキャラクターだと思っているので。外見にもめだった特徴のようなものはないので（しいていえばあの髪飾り）そういう意味でも主人公として成立しづらいんですね。彼が何を考え、どう行動するか、私自身模索しながら描いているのが実状です。でもそのぶん、思い入れは強いです。

ひょっとしたらファイアーエムブレムって、マルスが主人公になるまでの物語なのかもしれないと思います。いろんなキャラクターがいろんなドラマを展開しつつ、そのすべてがいつかマルスへとつながる。何かそんなふうに描けたら、と思います。

ちょっとしたラフな感じに崩したシーダ。マンガ本編でもたまに、これに似た表情を見せることがある。

【MAKI'S NOTE】 シーダ

ファミコン版の、いかにも元気な感じが好きなんです。敵兵のところにちょこちょこ近づいて、いきなり説得するみたいな(笑)。あんな元気な感じが出せたらと思っています。
タリスっていわば辺境の島国ですよね。王女様といっても、それなりに気さくで、島のみんなに可愛がられていたんじゃないかと思うんです。彼女は、いったんはマルスの旅立ちを見送りますけど、結局は彼を追って島を飛び出すわけですよね。だから、残された島の人たちはきっとすごく心配して、そしてちょっと寂しく思っているんじゃないかな。
もちろん元気なだけでなく、しおらしい側面もあります。そのどっちも「シーダらしい」って思われるような可愛い女の子にしたいです。

上は描き下ろしイラスト検討用のラフ。左と左下の２点は、服装検討用のものだ。マントのように背中にたらした２本のリボン状の布が目を引く。実際のマンガでは、このリボンはNGに。そのほかの服装は、ほとんど現在のマンガと同じ。

なにやらうれしそうに叫んでいるシーダ。「がぉ」の描き文字がキュート。どうやら、かなりハイテンションなときに落書きしたものらしい。

マルスとの身長比較図。シーダにはめずらしいマント姿だが、この服装はまだ本編では使用されていない。

マルスが一時身を寄せていた辺境の王国の姫君。マルスを慕い、その後を追って解放軍に身を投じた。天馬騎士として一流の腕を持つ。

SHEEDA
タリス王国第一王女［シーダ］

て成立しづらいんですね。彼が何を考え、どう行動するか、私自身模索
がいつかマルスへとつながる。何かそんなふうに描けたら、と思います。

JEIGAN

[ジェイガン]アリティア宮廷騎士団隊長

アリティア脱出以来、つねにマルスの剣となり盾となり続ける、誇り高き宮廷騎士団。その胸には、鉄の忠誠心が燃える。

マンガ本編ではいつも穏やかな表情のジェイガンだが、厳しい表情もサマになる。実際にはこの絵は使われなかったが、いかにも猛将という感じだ。

宮廷騎士団のゴードンとドーガ。カインやアベルと違っていまひとつめだたない存在だったが、ゴードンはディール要塞の弓戦では主役を演じた。

【MAKI'S NOTE】ジェイガン

歴戦の勇士ですが、マルスが決起するころにはさすがに歳も歳ですし、若手の育成につとめはじめています。

そろそろ、ゲームと同じように、若手に道を譲るべき時期なのかもしれませんが、まだまだ第一線にいさせてあげたいとも思っています。

もともと年配の人を描くのが苦手なんです。だから、とても苦労しました。顔もなかなか決まらなくて。

マルスの守り役ではあるのですが、それ以前にコーネリアス王の軍の大将軍だったという設定もあるので、そのあたりも意識して創りました。

ABEL

アリティア宮廷騎士[アベル]

「貴族的」といわれるオシャレなアベル。実際にはこの服で登場したことはないが、狙っている雰囲気がよくわかる。

初期のキャラクター決定時のアベルのラフ。カインとの対称を狙った、クールなキャラクターとしてデザインされた。

【MAKI'S NOTE】カイン・アベル

宮廷騎士団を代表する(?)ふたり。よくコンビで活躍してますが、実はそれぞれ個性的なんですよね。

ゲームではカインのほうが背が高いのですが、マンガではアベルのほうを高くしました。なんとなく、そんな気がしたんです。カインは熱血系の庶民的なキャラで、アベルは冷静で貴族的なキャラっていうふうに。

ファイアーエムブレムにはいろんなキャラが出ますが、その中でもこのふたりは基本みたいな気がします。

MARICH

見習い魔道士［マリク］

右は、初期の服装検討用のラフ。本編では、魔道士のイメージを強調するために全身を覆う形のマントに変更され、左のような状態になっている。

左は、連載開始前に描かれたもっとも初期のマリク。右下は、子供時代のエピソードのときのデザイン。

ウェンデル司祭のNGバージョンと、カダインでの修行時代のマリクの服装ラフデザイン。

若き王子の親友として、無償の献身を惜しまぬ魔道士。風の最強魔法エクスカリバーを駆使し、戦場を駆け抜ける。

【MAKI'S NOTE】 マリク

マリクはカダインでひとり、魔法の修行をしてたんですよね。もちろんエリスに対する想いみたいなものもあったでしょうが、やはり大切な幼なじみのマルスのためにっていうのが強かったと思ってます。そう考えると、なんて純粋なんだろうって。

マンガで動かす際にも、一途な部分が前面に出てきます。「マルス様のために」というのが口ぐせですし。どうしてここまで、と思わないでもないですが、そのあたりのいきさつもいずれ盛りこめたらなと思います。

きっと最後の最後まで、彼はマルスのためにがんばるんだと思います。

右はアベルのカラーイラスト用下絵。左はカインの服装ラフ。おしゃれなアベルとは逆に、ざっくばらんで解放的な感じ。

KAIN

アリティア宮廷騎士（テンプルナイト）［カイン］

カインの初期キャラクター設定用ラフ。気軽に話しかけられるような、気さくな性格ということになっている。このころはまだギャグメーカーではない。

カインのカラーイラスト用下絵。素直でストレートな性格を示すように、真正面を向いた構図になっている。

イラスト用の下書き。箱田氏のイラストでは、なぜかトレードマークの頬の傷を見せない向きが多い。

服装検討ラフ。マルスたちのような少年ではなく、大人のガッチリした体に合うよう、剣も大きい。

OGUMA

[オグマ]元タリス王国親衛隊長

仕えるべき主人を探す、大陸一の剣闘士。マルスの純粋な心に触れ、ついに終生の忠誠を誓う。

【MAKI'S NOTE】オグマ

ゲームでも人気があるんですよね。シブくて、頼りがいがあって。マンガ化にあたっては、剛胆で、ちょっと荒っぽい設定にしてみました。

理由は、マルスの兄貴分みたいな位置づけをしたかったからなんです。マルスはアリティアの王子で、放っておくとまわりが全部かしこまってしまうので、ひとりくらいラフな接し方ができるキャラクターが必要だと思ったんです。マルスにとっても、描いている私にとっても、ですね。

そのせいか、使い勝手がいいので、やたらと出番が多くなりました。

【MAKI'S NOTE】ナバール

とても緊張して設定したキャラクターです。マンガに登場したのはSFC版発表以前でしたが、そのころにはファンの間で「長髪の美形キャラ」としてイメージができあがっていましたから。

私のまわりにも熱心なファンが多くて、これはちょっとうかつに描けないぞって。でもそれだけ設定作業は楽しかったです。

マンガであえて真っ赤な剣を持たせたのは、クールなだけではない彼の内面性を出せればと思って。彼がこういう性格にいたった「過去」を想像すると、少しずつイメージが膨らんできたんですね。紅の剣士の知られざる過去……。いつかそういったものも描けるといいなと思うんですが。

ナバール検討用ラフ。右上に見えるのは後ろからみた場合の髪のイメージだ。この絵は、わりと現在のイメージに近い。

イラスト用の下絵。長髪の美青年は、ともすると女性的になりがちだが、肩の張りでうまくバランスをとっている。

NABARL

[ナバール]大陸最強の傭兵剣士

凄絶無比の技を持つ、放浪の最強剣士。好敵手オグマの友情と指揮官マルスの純粋さに応えるべく、解放軍とともに深紅の剣を振るう。

下のイラスト用のラフ絵。マントや服のエリと顔のバランスをはかるためのものなので、細部の描きこみはまだおこなっていない。

【MAKI'S NOTE】

草原の狼の異名を持つ騎士。ゲームではとりわけ重要なキャラクターのひとりですよね。だからマンガでももっと前面に出ていいんですが、うまくいってないというのが実状です。今後の活躍に期待してください。
トレードマークのターバン（?）ですが、最近ははずしています。そのほうがしっくり描けるので。

HARDIN

ハーディン

オレルアン王弟［ハーディン］

「草原の狼」の異名を持つ猛き王弟。
オレルアン騎士団をひきいて、
王女ニーナの守護に務める。

大陸全土を統べるアカネイア聖王家の末裔。敵将との報われない恋に生きる悲しみの貴人。

頭身のバランスをはかるためのラフ。大人の女性らしさを強調するために頭身を調節するのだ。この絵では、実際にマンガで登場するニーナより少し頭身が高い。

【MAKI'S NOTE】

アカネイアの王女なんですよね。もともとが、王子だの王女だの王弟だのと、王族だらけのパーティなんですが、その中でももっとも尊敬を受けるべき立場にいる存在です。
アカネイア聖王国の王家ただひとりの生き残り。でも、本人は複雑な想いを胸にしているはずなんです。
もちろん責任感や義務感はあります。だけどカミュに対する感情がぬぐいきれずにいるんですね。そのあたりを中心に描いているつもりです。でも、これは全キャラクターに通じていえることでもありますが。

ニーナ

左上のイラスト用の下絵。この時点では、髪や服の動きがまだ少しおとなしすぎた。

NIENA

［ニーナ］アカネイア聖王国王女

マルスはアリティアの王子で、放っ
やたらと出番が多くなりました。
なりがちだが、肩の張りでう

JURIAN

[ジュリアン]盗賊

純情一途の正義の盗賊。愛するレナを守るため、盗みの腕で解放軍に貢献。

服装ラフ。ほかの騎士や兵士たちとちがって軽装な平服だ。

マント姿のリカード。服装のバリエーションのひとつとして描かれた。

【MAKI'S NOTE】ジュリアン・リカード

まわりがみんなまじめなので、息抜きできるキャラクターが欲しいなと思い設定しました。ジュリアンは最初、もう少しきちんとした性格だったんですが、遊びで一度ダジャレを言わせたら「あ、これだ」と。あとは転がる石のようにって感じです。

リカードのほうは元気な可愛い男の子と決めていました。このふたりって世界観からはずれてるかも、とたまに思ったりしますが、伸び伸びと動いてくれるので必要な存在です。

それにしてもここまでギャグメーカーになるとは（笑）。

RICARD

盗賊[リカード]

ジュリアンを尊敬する少年盗賊。彼の助手として、潜入に諜報に大活躍(?)。

ディフォルメタイプのレナ。こうした遊びがしやすいのか、レナはこのタイプの落書きが多い。

RENA

[レナ]マケドニア貴族の娘

貴族の気高さと庶民の優しさを合わせもつシスター。回復魔法で兵士を援助する。

こちらもディフォルメ・レナ。左下のカラーイラストのパロディになっている。

【MAKI'S NOTE】レナ

マケドニアの貴族の娘でシスターです。

レナについては、芯の強い子にしようと思っていました。だって、あのミシェイルの求婚を蹴っているのですから、はっきり言ってかなりのものですよね。だから、ジュリアンとのことも、慎重に考えて描いていきたいと思っています。

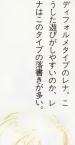
お兄さんのマチスについては、いろいろ言われました。カッコよすぎる、バカ兄貴になってない、など。そのとおりです。最初はマルスの軍師っぽくしようと思ったのですが、SFC版の彼を見て「しまった！」って（笑）。あそこまでやられるともう、取り返せませんよね。

マント姿のレナ。まだ本編では使用されていないが、いずれこういった服装で登場することもあるかも。

MAIN CHARACTERS

Maki Hakoda draws Fire Emblem

MINERBA

マケドニア王国第一王女［ミネルバ］

愛と憎しみの炎に焼かれて兄に刃を向ける。深紅の髪の女竜騎士。

小物や服装の検討用ラフ。一国の第一王女であると同時に白騎士団の団長でもあるので、高貴さと強さを表現するコスチュームが求められる。

パオラのキャラ設定用ラフ。髪がペッタリした感じになりすぎないように注意をしているのがわかる。

【MAKI'S NOTE】ミネルバ

女性キャラクターの中でとびきり人気があるんですよね。私も大好きです。彼女の持つ気高さと優しさを、うまく表現できればと思っています。とにかく、彼女には格好よくあってほしい。見てくれだけでなく、生きざまも含めて。そのあたりをどう描くか模索中です。マケドニアのキャラクターは、それぞれにドラマをはらんでいるのでおもしろいです。もっとマケドニアの建国の歴史をからめて描ければとも思うのですが。

PAORA

三姉妹長女［パオラ］

おおらかな気持ちで妹を見守る、姉妹のまとめ役。

マリアを除く解放軍の女性キャラ勢ぞろいの図。落書きとして描いているが、このままイラストに仕上げてもよさそう。

【MAKI'S NOTE】パオラ・カチュア・エスト

もともと女の子を描くのが好きなので、三姉妹を描くのは楽しいです。いちおう、それぞれに役どころというか、意味あいはもたせてあるんですが、それにとらわれずに元気に動き回ってほしいです。この三人がマルスのもとに集うのはまだ先の話なんですが、早く描きたいですね。にぎやかになると思います。

アベルをめぐるパオラやエスト、あるいはマルスに対するカチュアの気持ちも、きちんと描きたいですね。とにかく、応援してあげてください。

KATUA

三姉妹次女［カチュア］

いつも快活な現実家。勇気と行動力は白騎士団随一の女丈夫。

カチュアのキャラ設定ラフ。多少髪がみじかめだがほとんどこのままの形でマンガ本編に登場する。

EST

三姉妹三女［エスト］

つねに明るさを失わないムードメイカー。天馬の手綱さばきは姉たちにも負けない。

「ぽよよん」という言葉がエストっぽい。いかにも箱田氏らしい表現という気がする。

CAMUS

[カミュ]グルニア国将軍

グルニアの若き将軍にして天才軍師。だが、ニーナ姫を助けたため、帝国にはにらまれている。

【MAKI'S NOTE】カミュ

性格的に謎が多いキャラクターです。自分の感情を殺して行動してるわけですから。彼は、騎士として剣を捧げたグルニアのために動きます。その彼が一度だけ見せた心のスキマが、ニーナとのエピソード。ここを、彼を描くポイントにしています。

それでもつかみきれずにいたんですが、ドラマCDのパート2で井上和彦さんに演じていただいたら、全部わかったような、具体的にイメージできるようになった気がしました。

今後、じわじわと本筋に絡んでくると思います。

本編では絶対に見られないギャグ調のミシェイル。「ふっ」という笑い方が彼らしい。背景の水飛沫もいい味を出している。

マケドニア三兄弟ラフ。父王が生きていたころのワンシーンだろう。いつになく優しいミシェイルの瞳が印象的。これは、ほぼ同じ構図で雑誌の扉にもなっている。

【MAKI'S NOTE】ミシェイル

考え方がはっきりしててとても描きやすいです。行動がストレートに野心的。それがペラペラにならないのは、ミネルバ同様、複雑な理由からですが、本人はそれを語らないし、弱音も吐かない。面白いキャラです。

ミシェイルはマルスが大嫌いなんです。これはずっと前から決めてました。いろいろ伝わるマルス一行の風評を、いちばん不快な思いで聞いているはずなんです。それはこれからの展開で出てくる予定です。そしてそのあたりがエムブレムの重要なテーマのひとつだと思っています。

父を殺し王の地位に着いた野心家。ドルーアと手を組んだ背後には、自国による世界支配の野望がある。

MISHEIL

[ミシェイル]マケドニア国王

MAIN CHARACTERS

Maki Hakoda draws Fire Emblem

GARNEF

[ガーネフ]カダイン最高司祭

二巻に登場した女魔道士マナーリ。ガーネフに魔力を授かり、その強さでウェンデルをも圧倒した。

メディウスを復活させ、闇の力で世界を制覇しようと企む邪悪な男。マルスにとっては、憎い父の仇でもある。

マナーリのマント姿。実はこれは箱田先生が以前に描いたことがある、オリジナルのマンガに登場したキャラクターとのこと。

マナーリの後ろ姿と、マントをとったところ。腕やイヤリングの設定などもある。完全オリジナルのキャラクターらしく、設定も微に入り細に入っている。

百年前、大陸を滅亡の危機に追いこんだ強大なマムクート。ガーネフと手を組み、今また大陸制覇を狙う。

MEDIUTH

新生ドルーア帝国皇帝[メディウス]

【MAKI'S NOTE】ガーネフ・メディウス

最終ボスのふたりは、いろんないきさつのあるキャラクターで、その扱いをどうしようかまだ考えてます。

とにかく、このふたりはとことん強く、大きくあって欲しいです。長い旅の果てにマルスが彼らに対峙したとき、すべてをぶつけるにふさわしい存在でないと駄目ですから。

でも、まだその片鱗も見えていません。すべてはこれからです。

COLUMN TEA BREAK

ティーブレイクその1

『外伝キャラ登場』

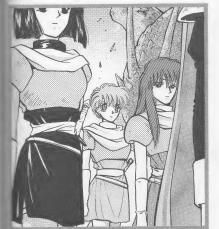
コミックス二巻に登場するリュート。作者の言葉にもあるように、彼はファミコンゲーム「ファイアーエムブレム外伝」のキャラです。生き別れになった妹を探し、主人公アルムのパーティに加わる魔道士ですが、もちろんSFC版「〜紋章の謎」本編のほうには登場しません。彼は、外伝の中でも比較的人気の高いキャラなので、ある種のファンサービスといったところでしょう。

今のところ、マンガに登場した外伝キャラは彼だけです。例外は天馬三姉妹ですが、彼女たちは、もともと「〜外伝」と「〜紋章の謎」両方に出演しているので、彼の場合とはちょっと事情がちがうでしょうね。

こうしたお遊びゲストの登場は、読者にとっては大歓迎。今後もこうしたキャラが出てくるといいですね。

マリクよりかなり上級の魔法が使えるらしいリュート。修行中は、マリクの兄弟子みたいな感じだったのかも。

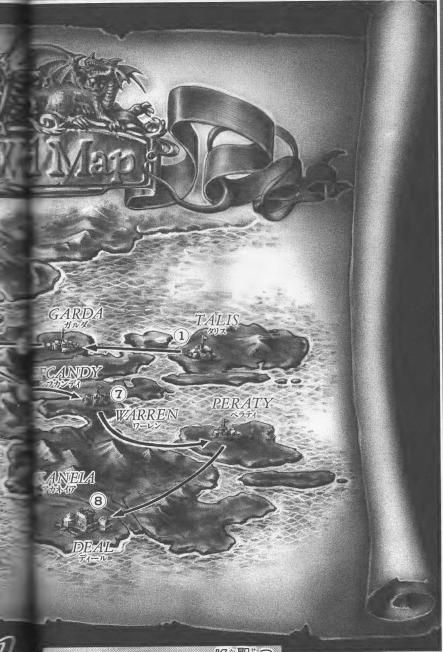
一回だけのゲスト出演。その後の様子なんかも知りたいけれど、また出てくる、なんてことはないのかなぁ、ないかもなぁ……。

マリクに比べて、ずいぶん背が高いリュートくん。言動も大人っぽくて、いかにもスゴ腕の魔道士って感じなのだ。

天馬三姉妹も、外伝の登場キャラ。とはいえ、彼女たちはもともと「〜紋章の謎」のほうにも出ているんだよね。

AKANEIA WORLD

竜人の伝説が息づく魔道と騎士道の世界
アカネイア
かつての英雄たちの威光も消え
再び戦乱の嵐が巻き起こる混沌の大陸
いま、この大陸をふたつに引き裂く
光と闇の戦いの軌跡を伝えよう

GARDA
ガルダ
TALIS
タリス
①
⑦
WARREN
ワーレン
PERATY
ペラティ
⑧
DEAL
ディール

マルス軍 戦いの足跡

ドルーア国から新生ドルーア帝国へ

マルスの生まれた当時、アカネイア大陸はおおむね平和な状況だった。

百年前、暗黒竜メディウスの率いるドルーア国の脅威を打ち破った英雄アンリは、故郷に国を興し、初代アリティア国王として善政をしいた。以来、大陸には国同士の大きな争いはなく、平和時代の到来が高らかにうたわれる。

ドルーア国はメディウスの滅亡後、軍備を解体。各国の監視下で国土の復興につとめていた。しかし近年、大司祭ガーネフが同国に興味を持ち、急速に接近。彼の指示によって大量の傭兵を雇い入れ、一気に軍備を増強した。

それと同時に、隣接したグルニア、マケドニアに電撃的に侵攻を開始。またたく間にこの二国を併合したドルーア国は、強大な軍事帝国「新生ドルーア帝国」として再生した。

ついに聖都アカネイアを陥落せしめた

アリティア陥落

Fire Emblem W

THEBES
テーベ

KHADEIN
カダイン

ORLEANS
オレルアン

③ ④ ⑤

RAMAN
ラーマン

ARITIA
アリティア

GRA
グラ

DURHUA
ドルーア

GRUNIA
グルニア

MACEDONIA
マケドニア

Fire Emblem

アリティア陥落

新生ドルーア帝国の侵攻の手は、大陸全土の宗主国ともいうべきアカネイア王国にも伸びた。ドルーアの軍隊は聖都にまで進軍し、アカネイア王家第一王女は隣国オレルアンに脱出を余儀なくされる。

大陸各国の尊敬を集める聖王国陥落は、百年前のメディウス動乱を越える混沌時代の幕開けだった。

隣国グラとの共同戦線でこれを迎え討つ予定だったアリティアは、裏でドルーアと通じていたグラ軍に背後を突かれて壊滅。騎士団を失ったアリティア城は陥落し、第一王女エリスは捕虜にされた。

そして第一王子のマルスは、数人の騎士とともにタリスに落ち延び、二年間の雌伏の時に入るのである。

【作戦】

マルスが囮となって城門を開けさせ、一気に城内になだれこむ。同時に救出班がシーダの案内で国王夫妻を救出。その後、全軍で敵を一掃する。

【戦況推移】

① 突入

海賊によって占拠されたタリス城には、国王夫妻が人質になっている。オグマたち親衛隊と合流したマルス一行は、閉鎖された北門をさけて、海賊兵たちの守る南門からの突入を計画。ドルーアの賞金首であるマルス自身を囮にすることで開門させ、オグマを先頭に全員で斬りこんだ。

② 潜入

斬りこみ部隊後方のシーダ、カイン、アベルは、戦闘開始と同時に本体から離脱。城の中央で主力部隊が戦闘を展開している間に、城脇の入り口から城内に突入する。軟禁された国王夫妻救出のためだ。
　突入は、城内を即座に駆け抜けるため、騎乗のまま。

③ 救出

城内に駆け入った三騎は、警備が手薄になった回廊を直進。城の最奥部で国王夫妻と侍従数人を発見し、これを無事に保護した。
　救出後は、シーダの先導で国王たちは後方に退避。カインとアベルの二騎は、本体と合流して戦闘に参加すべく、城の中央部に向かう。

決起

① タリス城奪還

40

目的

占拠されたタリス城の奪回、ならびに国王・妃殿下の救出。

戦力比較

マルス軍

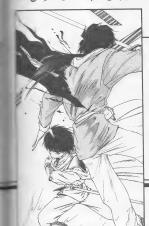
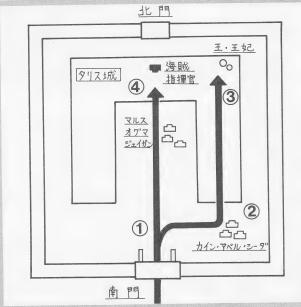
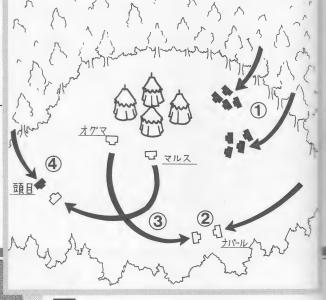
- 指揮官×1……………………………【マルス】
- アリティア宮廷騎士団×5……【ジェイガン、カイン、アベル他2名】
- タリス親衛隊……………………【隊長オグマ以下10数名】

海賊

- 指揮官×1……………………………【カシラ】
- 巨体の戦士×1
- 弓兵×2
- 海賊兵士×20前後

④ 一騎討ち

城中央の広間では、巨体の戦士と親衛隊長オグマ、海賊の頭目とマルス王子がそれぞれ一騎討ちをおこなう。
　カインたちが駆けつけたとき、すでにオグマは相手の戦士を倒しており、ほかの海賊兵もほぼ全滅状態だった。
　指揮官同士の一騎討ちは、アリティア宮廷騎士団とタリス親衛隊が周囲をかためたなかでおこなわれた。
　積極的に攻撃する海賊指揮官に対し、マルスは終始劣勢。しかし、大振りで飛びこんできたところをかわしながらの斬撃で、辛くも勝ちをひろう。

【作戦】

デビルマウンテンの盗賊団を掃討するため、あえて山越えコースを選ぶマルス一行。山中での長期のゲリラ戦はマルス軍に不利になる。そこで一気に決着をつけるために、わざと山中で野営。盗賊の襲撃を誘い、これを殲滅する。

【戦況推移】

① 突入

ある程度予期していたとはいえ、山中での夜襲に一瞬浮き足だつマルス軍。

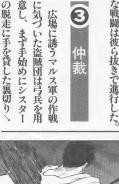
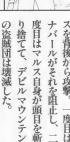
しかし、全員が武装をとかずに待機していたので、すぐさま反撃に出る。テント前の広場に戦いの場を移し、森での戦闘をさけることで有利なかたちに戦局を誘導。

騎士団は、王子の護衛班と迎撃班に別れ、敵を広場に誘いだして斬る方法をとった。

討伐

41 デビルマウンテンの夜襲 ②

目的

襲撃者たち(盗賊サムシアン)を撃退すること。

戦力比較

マルス軍	
●指揮官×1	【マルス】
●剣士×1	【オグマ】
●アリティア宮廷騎士団×5	【ジェイガン、カイン、アベル他2名】
●タリス親衛隊×15	

サムシアン	
●指揮官×1	【頭目】
●剣士×1	【ナバール】
●山賊兵士×30前後	

② 一騎討ち

いち早く広場に移動したオグマは、かつて剣を合わせたことのある傭兵剣士ナバールと遭遇、一騎討ちとなる。両者の実力は伯仲しており、なかなか決着がつかない。その鋭い剣技のため、他者が介入することもできない。

結局、両者とも周囲の戦いに参加できないまま、全体的な戦闘は彼ら抜きで進行した。

③ 仲裁

広場に誘うマルス軍の作戦に気づいた盗賊団は弓兵を用意し、まずは手始めにシスターの脱走に手を貸した裏切り者ナバールを狙う。この動きに気づいたマルスの働きでナバールは危地を脱し、いったん鞘を収めることに同意した。

④ 一騎討ち

盗賊団は数において圧倒的だが、その実力は騎士たちの敵ではない。マルスは盗賊の頭目に撤退を勧めた。

しかし頭目には撤退の意志はなく、二度にわたってマルスを背後から攻撃。一度目はナバールがそれを阻止し、二度目はマルス自身が頭目を斬り捨てて、デビルマウンテンの盗賊団は壊滅した。

【作戦】

広大な平原を横断するように、数百の騎馬隊列の陣形をしいて待ち受ける連合軍。その中央に乗りこみ、これをかく乱しつつ、敵の陣形の背後に脱出する。

【戦況推移】

① 化

先発隊にふんしたオグマ以下の兵士が、反乱軍を捕らえたと称して敵陣に接近する。縄をうたれたマルスと宮廷騎士団を引き連れて、敵陣へ深く潜入できれば、そこで行動を起こす予定だった。

意外にも敵の指揮官であるベンソン隊長の前に直接引きだされた機会をいかし、マルスは戦闘の無意味さを説いて、撤退を要請する。

しかし、ベンソンはこの申し出を一笑に付した。

奇計

③ オレルアン草原の戦い

42

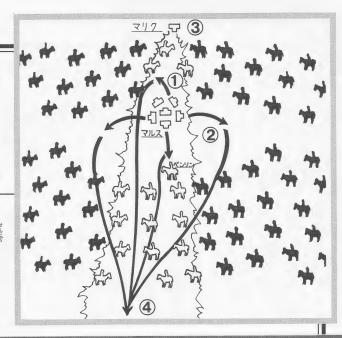
目的

敵軍中央をかく乱、包囲を突破する。

戦力比較

マルス軍

- 指揮官×1……【マルス】
- 剣士×2……【オグマ、ナバール】
- アリティア宮廷騎士団×5……【ジェイガン、カイン、アベル他2名】
- タリス親衛隊×15
- 天馬騎士×1……【シーダ】
- 盗賊×1……【ジュリアン】
- 魔道士×1……【マリク】

マケドニア・ドルーア連合軍

- 指揮官×1……【ベンソン】
- ドルーア騎馬兵×100
- マケドニア騎士×100
- ドルーア騎馬弓兵×100
- マケドニア騎馬弓兵×100
- マケドニア歩兵×100

② かく乱

要請を入れられなかったマルスたちは、即座に縄をほどき、剣をとって戦闘を開始。敵将の近くにいることで弓の使用を封じ、各個に周囲の敵と斬り結ぶ混戦のかたちに持ちこむのが狙いであった。

さらにマルス軍は、敵の動揺をついて陣形を崩し、一気に後方に抜けようとする。しかし、間もなく敵は陣形をたてなおし、周囲から包囲・殲滅のかたちで攻め始めた。

③ 援軍

敵将ベンソンは、みずから剣を取って、包囲されたマルス軍を威嚇する。敵の猛攻に円陣を破られ、部隊を寸断されはじめるマルス軍。

このとき、敵陣形の前方に、ひとりの魔道士がこつ然と→現れる。そして出現と同時に、風系の強力な魔法で一気に敵陣を分断してしまった。

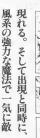
④ 突破

魔道士の正体は、マルスの幼なじみマリクだった。彼の魔法によってできた陣形の亀裂に集中攻撃をかけることで、マルス軍は敵後方に脱出する。

【作戦】

マケドニア軍の知らない道を伝って別城に急速接近。増援部隊として城内に入り、オレルアン守備隊とともにマケドニア軍を撃退する。

【戦況推移】

①空襲

騎兵部隊に対しては万全の備えを持つオレルアン別城。マケドニア軍は、この難攻不落の城に対し、空中からの攻撃が可能な竜騎士部隊を導入。守備側は弓でこの侵入を防ぐが、マケドニアの精鋭竜騎士は、安々と城内に侵入した。

②城内戦

竜騎士が城内に侵入、城門を開いたため、戦闘の舞台は城内となる。大量の騎馬兵が城内に侵入したことで、守備側は苦戦をしいられた。

救援

43 オレルアン別城での攻防 ④

目的

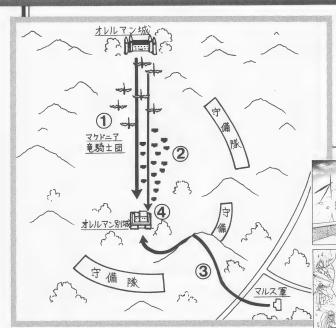
オレルアン別城守備軍に合流し、マケドニア竜騎士部隊を撃退する。

戦力比較

マルス軍	
●指揮官×1	【マルス】
●剣士×2	【オグマ、ナバール】
●アリティア宮廷騎士団×5	【ジェイガン、カイン、アベル他2名】
●タリス親衛隊×15	
●天馬騎士×1	【シーダ】
●騎士×1	【マチス】
●魔道士×1	【マリク】

マケドニア・ドルーア連合軍	
●指揮官×1	【ムラク】
●マケドニア竜騎士×30	
●マケドニア騎士×50	
●ドルーア騎馬兵×30	
●マケドニア騎馬弓兵×50	
●マケドニア歩兵×80	

オレルアン軍	
●指揮官×1	【ハーディン】
●弓兵×20	
●騎馬弓兵×10	
●騎馬兵×20	
●騎士×20	
●歩兵×50	

③援軍

レナの兄マチスの内通により、ドルーアの守備隊に気づかれないように別城に接近したマルスたちは、即座に城内に突入。混戦状態の戦局を一気に勝利に導いた。

④降伏勧告

敵将ムラク副将軍をナバールが討ちとった時点で、敵残存部隊に降伏が呼びかけられた。のちにマルスは、捕虜となった彼らを厚遇すべきだとニーナ王女に進言している。

【作戦】

地下通路を使って救出部隊が先に城内に潜入。本隊の突入にあわせ人質と財宝を確保する。人質を脱出させたのち、本体と合流して戦闘に参加。

【戦況推移】

① 侵入

盗賊ジュリアンの案内で地下水路に潜入。財宝を確保した時ウェンデル司祭と接触したため、国王救出ののち、司祭をマルスのもとに案内する。

② 突入

マルス軍は、陽動の意味もあるので正門からの正面突破を狙う。しかし、マケドニア軍はすでに主力が撤退したあとだった。残った守備隊はマルス軍の攻撃を抑えきれず、総崩れとなって敗走する。

③ 魔法戦

マリオネス将軍が、守備隊の要として配した双子の魔道士が、マリクと接触。魔道士対魔道士の魔法合戦となる。この時点ではマリクが劣勢。

城攻め

⑤ オレルアン城奪還

44

目的

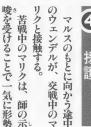
オレルアン城の奪回と国王の救出、城内の財宝の確保。

戦力比較

マルス軍

- 指揮官×2……【マルス、ハーディン】
- 剣士×2……【オグマ、ナバール】
- アリティア宮廷騎士団×4・【ジェイガン、アベル他2名】
- 魔道士×2……【マリク、ウェンデル】
- オレルアン騎士団×20

マケドニア軍

- 指揮官×1……【マリオネス】
- マケドニア騎士×20
- マケドニア騎馬弓兵×30
- マケドニア歩兵×30
- 魔道士×2

④ 援護

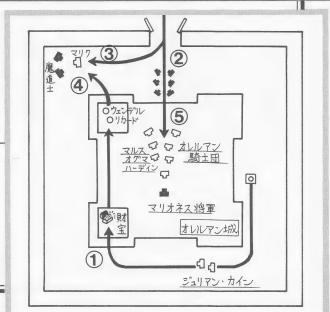
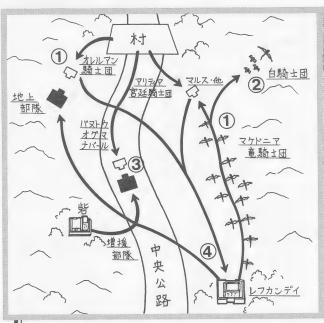
マルスのもとに向かう途中のウェンデルが、交戦中のマリクと接触する。

苦戦中のマリクは、師の示唆を受けることで一気に形勢をたてなおし、風系最強の魔法で双子の魔道士を倒した。

⑤ 一騎討ち

城内に入ったマルスたちは、敵司令官マリオネス将軍と遭遇。その求めに応じて、マルスは将軍と一騎討ちをする。

結果はマルスの勝ちで、城内に残った敵兵には、投降の呼びかけがなされた。

【作戦】

敵は、中央公路ぞいに進むマルス軍を、最大の難所レフカンディの谷で待ちぶせ、挟み打ちにしようとする。

村に夜襲をかけてきた部隊を蹴散らし、増援部隊が押し寄せる前に敵要塞を制圧すれば、罠(わな)を脱することができる。

【戦況推移】

① 迎撃

マルスたち一行が足をとめた村に、マケドニア軍が夜襲をかけてきた。

敵の攻撃は、飛行部隊と地上部隊にわかれた本格的なもの。マルスたちは、これを村の外で迎え討つべく、隊を二手に分けて応戦しはじめる。

遭遇戦

45

レフカンディの戦い ⑥

目的

襲撃部隊を撃退し、敵要塞を制圧する。

戦力比較

マルス軍

- 指揮官×1……………………【マルス】
- 剣士×2……………………【オグマ、ナバール】
- アリティア宮廷騎士団×5……【ジェイガン、カイン、アベル他2名】
- オレルアン騎士団×31……【ハーディン以下30名】
- 魔道士×1……………………【マリク】
- 竜人族×1……………………【バヌトゥ】

マケドニア軍

- 指揮官×1……………………【ハーマイン】
- マケドニア竜騎士×20
- マケドニア白騎士団×4・【ミネルバ、ペガサス三姉妹】
- マケドニア天馬騎士×15
- マケドニア騎士×40

増援部隊

- マケドニア騎士×40
- マケドニア歩兵×60

② 離脱

マルス隊が相対するのは、敵竜騎士部隊。しかし、部隊の指揮官であるミネルバは、砦(とりで)の増援部隊の存在を明かし、ペガサス三姉妹を引き連れ戦線を離脱する。

③ 伏兵

前方の砦に偵察(ていさつ)に出たオグマとナバールは増援部隊と接触、これを足止めする。しかし多勢に無勢でやや苦戦。そこに竜人族バヌトゥが参戦し、竜化して部隊を壊滅させる。

④ 突入

要塞にはマルス隊より先にハーディン隊が到着。主力部隊をほとんど出撃させていた要塞側は、彼らの侵入を止めることができなかった。

攻めこんだハーディンは、敵司令官ハーマイン将軍を一蹴(いっしゅう)し、一気に要塞を制圧する。

マルス！

オグマ

待たせた…

【作戦】

陽動隊の戦闘で包囲軍にすきを作り、その間に戦闘不能のマルスとほかの非戦闘員を脱出させる。脱出後は陽動部隊と合流、東の出城に向かう。

【戦況推移】

① 陽動

オグマ、ナバールの二剣士と、オレルアン騎士団を主力に陽動部隊を編成。マルスが戦闘不能状態におちいっているので、こちらの指揮はハーディンがとることに。

正面から討って出て敵を引きつけるが、グルニアの精鋭騎馬軍にかなり苦戦する。

② 復帰

マリクの魔法によってマルスが回復し、彼の護衛役として戦線を離れていたアリティア宮廷騎士団が戦闘に参加。劣勢に追いこまれていた陽動部隊は息をふきかえし、戦局は一挙に好転する。

また、マリクも戦列に参加し、全員勢ぞろいとなる。

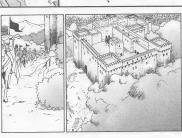
包囲突破

⑦ 港町ワーレン脱出

46

目的

敵包囲網を突破し、東の出城に攻めこんで籠城する。

戦力比較

マルス軍	
●指揮官×1	【ハーディン】
●剣士×2	【オグマ、ナバール】
●オレルアン騎士団×20	
●歩兵×50	
●竜人族×1	【バヌトゥ】

増援部隊	
●指揮官×1	【マルス】
●アリティア宮廷騎士団×5	【ジェイガン、カイン、アベル他2名】
●魔道士×1	【マリク】

グルニア軍	
●指揮官×1	【ローエン】
●グルニア騎士団×300	
●グルニア歩兵×500	
●グルニア弓兵×100	

③ 転進

マルスの復帰と思わぬ援軍の出現で、敵軍は浮き足だつ。そのすきをついて、マルス軍はすばやく陣を解き後退。ただし、ワーレンの街ではなく東の城をめざす。

この際、敵の追撃が懸念されたが、不思議と厳しい追撃もなく容易に撤退できた。

④ 籠城

東の城に向かったマルス一行は、もともと手薄だった城の守備隊を破って入城。

城をまかされていたカナリス将軍を討ち取ると、ただちに籠城の体勢に入った。

本土と出島の間をつなぐ橋に警備を置き、縦深的な防御ラインで空中からの攻撃に備える、万全の防備だった。

出島の橋周辺に兵をやって固めさせた

グルニア軍は現在その動きをとめているが

動きだしたとしてもそうやすやすとは突破できない筈だ

【作戦】

人質となっているマリア王女を奪回するため、救出部隊を編成。残りの者は、正面で陽動作戦を展開し、敵の注意をひきつける。

目的はあくまで人質の救出。敵の反撃が激しければ、無理に攻略しない予定だった。

【戦況推移】

① 陽動

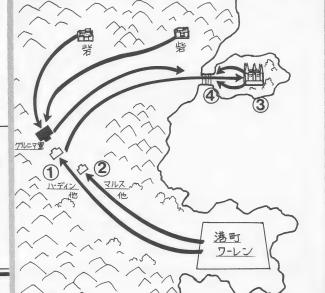
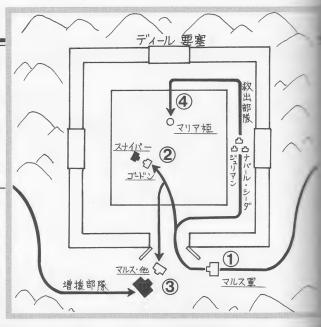
マルス軍本隊は、要塞正面から攻撃開始。要塞の敷地内に攻めこんだところで、後続の救出部隊は本隊を離れる。

一度敵に発見されるが、ナバールが引きつけている間に他のふたりは城内に侵入した。

要塞攻略 ⑧

ディール要塞襲撃

47

目的

要塞を攻め落とし、内部に捕らわれたマケドニア第二王女を救出する。

戦力比較

マルス軍

- 指揮官×1……………………【マルス】
- 剣士×1……………………【オグマ】
- アリティア宮廷騎士団×5 【ジェイガン、カイン、アベル他2名】
- オレルアン騎士団×21【ハーディン以下20名】
- 歩兵×50
- 魔道士×1……………………【マリク】

救出部隊

- 天馬騎士×1………【シーダ】
- 剣士×1…………【ナバール】
- 盗賊×1…………【ジュリアン】

グルニア・マケドニア連合軍

- 指揮官×1……………………【ジェーコフ】
- グルニア聖騎士×20
- グルニア鉄騎士×30
- グルニア鉄弓兵×20
- グルニア槍兵×150
- マケドニア竜騎士×20

増援部隊

- グルニア鉄騎士×50
- グルニア槍騎士×30
- グルニア槍兵×20

② 突入

陽動部隊は、戦局の波に乗って要塞内部まで突入。

ただし、ここで待ちかまえていた狙撃手に行く手をはばまれ、一時進行を止める。

③ 迎撃

要塞からの連絡を受けて、敵本隊からの援軍が到着する。マルス軍本隊は、今度は要塞から外に討って出るかたちでこれを迎え討つ。

やがて竜騎士団の増援も到着し、戦況はかなり不利に。

しかしここで敵司令官ジェーコフの逃亡未遂が発覚、敵軍の士気は大きくそがれる。

④ 救出

指揮官が捕らえられたことで敵軍は戦意喪失した。

救出部隊によって保護されていた妹マリアとの再会をはたしたミネルバは、王太子マルスにあらためて忠誠を誓う。

ドルーア帝国の全貌

現在、アカネイア大陸で最大の軍事力を誇る、巨大国家ドルーアとその同盟国群。百年前の動乱を引き起こした暗黒竜・メディウスの復活とともに、武力と恐怖による帝国の侵略の波は、大陸全土を席巻した。そして、周辺諸国並びに聖都を攻略した帝国は、いまや大陸最大の超大国となったのだ。

大陸に覇をとなえる巨大軍事国家連合

百年前の動乱ののち、ドルーアは敗戦国として大陸各国の監視下におかれることとなった。

動乱の首謀者たちが除かれた後もこの体制は続き、ドルーア国民は周辺の人々から「邪悪な民」「悪魔に魂を売った輩」としてうとまれてきた。

そんな状況の中、カダインの最高司祭ガーネフ卿は、暗黒魔術の魅力に憑かれたのか、密かに恐怖の暗黒竜メディウスを復活させる。強大な力を持つメディウスの存在と、ガーネフ卿が組織した傭兵団の武力は、またたく間に周辺諸国を併合する。表向きは「同盟」だが、その実際は、各国王家に人質を差し出させての併合であった。

こうして大陸に並ぶもののない武力を手にいれたメディウスは、聖都パレスを攻略、大陸に覇をとなえる。

人々はこの恐るべき侵略国家を、新生「ドルーア帝国」と呼んだ。

グルニア王国とマケドニア王国を併合し強大な軍事帝国となった新生ドルーアは

ドルーア帝国の進撃は、まさに破竹の勢いだった。大量の傭兵団と竜人族＝マムクートの軍団、魔道士たちの働きで、隣国のマケドニア、グルニアを併合し、人質を差し出させることに成功したのだ。

武力による強圧もさることながら、伝説の暗黒竜・メディウスへの恐怖が、各国首脳の反抗心を奪ったのも事実だろう。

指揮系統と主要軍団配置

皇帝メディウス

最高司祭ガーネフ

ドルーア帝国

カダイン

ドルーア帝国軍

ドルーア本国の軍事力の大半は、メディウスの率いるマムクート部隊と、外人傭兵団で構成されている。実際には外地で戦うのはほとんど傭兵団だが、マムクート部隊の実力は、百年前の動乱のときからすでに知れ渡っており、その潜在能力は測りようがない。

魔道士

最高司祭ガーネフ卿は、大陸中からカダインに修業にきた強力な魔道士たちの多くをその傘下に入れている。彼らは、卿の指示で各地の戦場におもむくのだ。その内容は、攻撃魔法で直接戦闘に参加するものから、回復魔法による援護までさまざまである。

グルニア

マケドニア

グラ●その他

国王ルイ

黒騎士カミュ

国王ミシェイル

グラ国王ジオル

グラをはじめとするいくつかの小国も、帝国と同盟を結び、帝国軍に随時援助を与えている。

黒騎士団

大陸最強の地上部隊といわれるのが、黒騎士カミュ率いる騎士団である。剣・槍を騎乗で自由に繰る騎士千騎が、ひとつの生き物のように統率のとれた行動で敵を蹂躙するのだ。全員が、そろいの黒の騎士服に銀の甲冑といういでたちで知られている。

竜騎士団

同国は、飛竜を繰り空戦を得意とする竜騎士の部隊を大量に抱えている。国王のミシェイル自身も巨大な飛竜を愛用するほどで、空戦にかけては大陸に並ぶものがないといわれるほどの精鋭ぞろいだ。竜騎士団の援護部隊として、天馬部隊も充実している。

新生ドルーア帝国

DORHUA EMPIRE

ドルーアは、竜人族＝マムクートたちの国として誕生した。竜人族とは、何万年も前から大陸を支配してきた竜族が、種としての衰退に直面したときに竜の姿を捨て、人間化したものだ。

かつてメディウスは、ドルーアの地に大陸中の竜人族を集め、竜人族の国を創り上げた。そしてアカネイア大陸を制覇しようとしたが、英雄アンリによって倒される。だが、百年ののち。

カダインの最高司祭ガーネフ卿が、暗黒竜メディウスの復活に成功する。

それにより、アカネイアを頂点とする貴族社会からはみ出していた竜人族たちが、各地より再びドルーアの地に集結。野心を持つ者もメディウスに忠誠を誓い、ドルーアが再建される。

甦ったメディウスの狙いは、アカネイア大陸全土の支配。大量の竜人族軍団を編成し、傭兵部隊を使ってマケドニア、グルニアに侵攻。両王家に人質の供出と同盟を強要する。

長年、アカネイア王国によって強引な内政干渉を受け続けたマケドニアは、一部の混乱はあったものの、新国王ミシェイルの即位と同時にこれを承諾。

またグルニアも、傭兵団の背後にひかえている竜人族軍団と暗黒竜メディウスの実力を考え、これを受け入れた。

さらに強大になったドルーアはアカネイアに侵攻、聖都パレスを陥落させる。第一王女を除く王室関係者全員を失ったアカネイア王国は、事実上消滅した。

いまや大陸最大の版図と軍事力を誇るドルーア帝国は、名実ともにアカネイア大陸の支配者となったのだ。

皇帝メディウス。百年前の動乱時、アンリたち英雄の働きで倒されたが、最高司祭ガーネフの秘術で復活。再び大陸制覇に乗りだした。

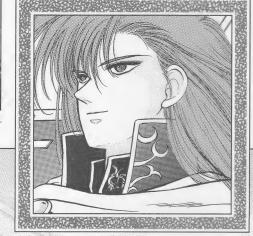
グラとの秘密同盟を結び、アリティア軍と交戦したときのドルーア主力部隊の様子。このころには、騎士クラス数百を擁する大軍団となっており、グラ国のシューター部隊との共同作戦もあって強国アリティアの騎士団を一蹴した。

右は、オレルアン別城での攻防に参戦したドルーア軍。上図の対アリティア軍のときから２年あまりが経過しているが、兵装がガラリとちがうものになっている。これは、主に傭兵団を主力とするため部隊ごとに兵装が異なっているためである。

ドルーア帝国主要同盟国

マケドニア
MACEDONIA

ドルーア国の隣国として、同国の監視役の中でも特に重要な役目をはたしていたのがこのマケドニアである。

この国の建国の祖アイオテは、百年前の動乱において飛竜を駆り、暗黒竜メディウスを撃退した三英雄のひとりである。しかし、彼が奴隷階級の出身だったため、長らく「奴隷の治める国」として蔑視を受けてきた。

国王ミシェイル。前王オズモンドの第一王子であり、みずからも巨大な飛竜を駆る、勇猛にして冷厳な指導者。

マケドニアの誇る竜騎士団の勇姿。どのような城塞も攻め落とすといわれる、最強無比の飛行部隊だ。その威容は、大陸中の畏怖の的となっている。

建国の際、当時のアカネイア王カルタスは、アイオテの勇気を讃えて多大な援助を行った。そのためアカネイア王国から常に「属国」的な扱いを受け、数々の内政干渉に苦しんだ歴史がある。

アカネイア王家としては、ドルーアの監視役であるとともに、強大な勢力を持つ隣国グルニアへの牽制として、マケドニアに防波堤の役目を負わせるという思惑によるものだった。そのためマケドニアは、軍事力の増強をはかりつつも、その実権はあくまでアカネイア派遣の役人に握られていた。

この状態は前王オズモンドの治世まで続いた。オズモンド治世時、勢力拡大をはかるドルーアが同国に接近をはかったことがあるが、王は宗主国への大儀を盾にこの申し出を断っている。

しかし、前王の突然の病死とともに王位についた現王ミシェイルは、ドルーアとの協調路線を支持。アカネイアの役人を追放すると同時に、第一王女マリアを人質としてメディウスのもとに送り、同盟を結ぶ。

こうして強国ドルーアの大陸制覇の一翼を担うことになった同国は、かつての宗主国アカネイアの滅亡によってその支配を逃れ、ドルーアとともに軍事大国への道を歩みはじめたのだ。

カダイン

KHADEIN

魔道士たちの集う砂漠の国、それがカダインである。大賢者ガトーが開いたといわれるこの国は、国王を立てず、統治者として最高司祭をあてている。魔法の研究や魔道士の養成に最も力を入れている魔道の聖域である。

現在この国を治めているのは、最高司祭ガーネフ卿。卿は、今はすでに失われた古代の超魔法研究の第一人者であり、すでに名も失われた古の神々との契約に成功したともいわれている。現在では伝承しか残っていない強力な魔法のいくつかを、実際に使用できる大魔道士としての実力は、他の追随を許さないものだ。

ガーネフ卿のもとには、優秀な弟子が数多く集まっている。上図は、卿の高位の弟子のひとり、マナーリ女史。

魔道の国カダインを治める最高司祭ガーネフ卿。現在では失われた数々の超魔法の復活に精力を注ぐ研究者としても有名。

卿と新生ドルーア帝国の関係は非常に深い。彼こそは、暗黒の秘術を使って暗黒竜メディウスを復活させた当人なのだ。その意図は不明だが、彼はその後も復活したメディウスの相談役として活躍しており、帝国の重要人物となっている。

また、メディウス復活直後に、ドルーアのために傭兵による大部隊を組織したのも彼である。メディウスの復活によって、ドルーアにはすでに大量のマムクートによる軍団が結成されていた。しかし彼は、その主力部隊を動かすことなく隣国の併合に成功している。それは、彼の組織した傭兵団の武力と、暗黒竜メディウスの脅威を強調した彼の恐喝的な外交交渉によるところが大きい。

またガーネフ卿は、最高司祭という立場を最大限に利用している。強力な術者を傘下におさめて、ドルーアのために彼らを派遣するのだ。派遣された魔道士たちは、各地の戦場で様々な魔法を駆使し、帝国軍の戦いに貢献している。

帝国の繁栄を裏から支える一大勢力として、この魔道の国は非常に大きな存在である。

カダインの街。砂漠の中にあるこの街は、魔法の研究と魔道士養成に関しては随一といわれている。

グルニア GRUNIA

マケドニアとともに、動乱の後の旧ドルーア帝国を割譲して誕生した国。

建国の祖は、百年前の動乱でアカネイア自由騎士団を率い、暗黒竜の軍団と戦った名将オードウィンである。

建国当時、グルニアは荒れ果てた辺境の地だった。しかしオードウィンの人望は厚く、彼を慕う入植者はあとを断たなかったため、徐々にその国力を蓄えていったのだ。

痩せた土地や蛮族の侵入などに悩まされた建国時代の士風はいまもグルニアに息づいており、騎士たちは質実剛健をもって最高の美徳としている。華美を嫌い、剛勇と誠実をもってならすその士風は、やがてグルニア騎士団の名を大陸中に広めることとなる。

しかし、この建国のいきさつには、ひとつのうわさがあった。グルニア建国は、オードウィン将軍の人望と名声を恐れたアカネイア騎士団長カルタス候の策謀だったというものだ。オードウィンを辺境の地に追いやり、その勢力を削る。これがカルタス候の描いた図式だ……。今となってはその真偽は確かめようもないが、グルニア国民にはアカネイアに対する不信感が残った。

現国王ルイも、表には出さないもののアカネイアに対してある種の敵愾心を持っていた。ドルーア国の強大な軍事力への恐怖も手伝って、結局、彼はマケドニアと同様にドルーアと同盟を結ぶ。病弱な王は、帝国との戦闘を恐れたのだ。

こうして大陸最強の陸戦部隊といわれる黒騎士団は、帝国の主要な戦力として活躍することになったのだ。

国王ルイ。生来病弱なため、軍事にはうといといわれている。ただし、内政に関してはそれなりに有能で、国民には非常に信頼されている。乱世の英雄ではないが、平時には有能な王であろう。

グルニアが大陸に誇る騎士団。聖騎士カミュの率いる部隊は、黒の着衣に銀の甲冑とい そろいのいでたちで「黒騎士団」と呼ばれ その統率力と打撃力で恐れられている。

聖騎士カミュ。病弱な国王にかわって軍事のほとんどを司る、グルニアのNo.2。騎士団の信頼は厚く、その統率力は、軍団をひとつの意志ある生き物のようにまとめあげるといわれている。

魔法と魔道士

54

数々の魔法を駆使しさまざまな奇跡を見せる魔道士たち。彼らの使う術の由来や使用法などアカネイア魔道の一部をここに紹介しよう。

古の超科学『魔法』

現在アカネイア大陸に伝わる魔法は、そのすべてがひとつの源流を持っている。それは竜人族＝マムクートたちの開発した超古代の自然科学である。

彼らは、今でこそ数も減って人々の間にひっそりと生活するだけの存在になっているが、かつては地上をあまねく支配した強大な種族であった。

彼らは、人間の姿の中に竜の本性を持つといわれ、時に応じて巨大な竜に変化する術を持っていたといわれる。

人間の出現と入れ替わるように、彼らは忽然とその姿を消したが、百年前のドルーア動乱の際には大挙して出現し、大陸の覇権をかけて人間たちと争っている。

その彼らが使っていた「自然界のエネルギーを制御する技術」こそが、今に伝わる魔法の正体である。

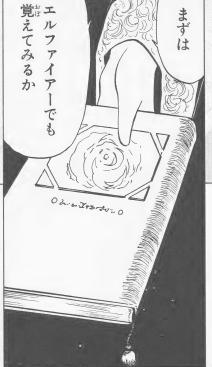
この技術を発見し、魔法というかたちで人々に伝えたのが、かの大賢者ガトーだ。彼は、マムクートの技術の本質を見抜いたただひとりの人間といわれている。その本質とはどういうものなのか、残念ながらその詳細は伝えられていない。しかし彼は、

「魔法とは超自然的な力ではない。それは、常に我々のまわりにある見えない力に方向を与える技術にすぎない」

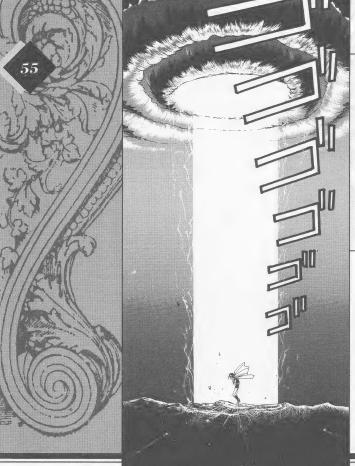
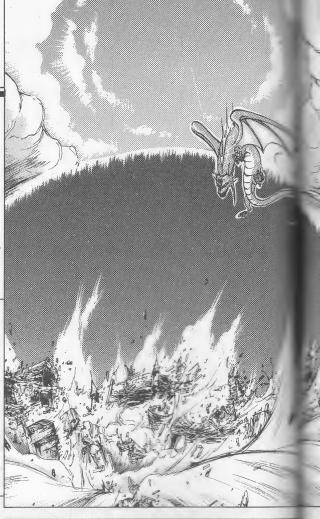
と魔道士のひとりに語っている。

これは、魔法の力を司る精霊の存在を語った言葉として解釈されていたが、現在の研究では、それは言葉どおりの意味だったのではないか、という意見もある。つまり、精霊というものは、実は術者の精神力を高めるための「暗示の材料」に過ぎないのではないか、

通常の魔法は、魔道書と解呪の呪言、そして各精霊との契約で使用可能となる。もちろん、かなりの精神修養を治めていることが前提条件だ。

も各地に細々と生きながらえ
竜人族。特にグルニア国では、
後の彼らを迎え入れ共存を
ったため、同地には一族の
が生存している。

魔法と魔道士

百年前のドルーア動乱の際に、竜人族が用いた魔法を描いた図。竜体に変化する能力を持つ彼らは、数々の高位魔法を駆使することができたといわれている。

高位魔法の取得には、魔道書、使用者からの呪言の伝授、そして高位の精霊との契約が必要とされる。多くの魔道士たちは現在も精霊の存在を信じている。

魔道書や杖といったアイテムは、エネルギーを蓄積・解放するための道具といわれている。エネルギーを制御するにはかなりの精神力を必要とする。

ということである。

しかし、この件に関してはいまだに確定的な理論は発見されておらず、魔道士たちは相変わらず精霊との契約を重んじている。

また、魔道書や杖といったアイテムの果たす役割も謎のままである。カダインではその一部を製造する技術が開発されたが、その製造方法を一般の魔道士が知ることはできない。

一説では、これらのアイテムにはある種のエネルギーが充塡してあり、術者は精神力を高めることで、このエネルギーを解放するだけだともいわれている。しかし、そのエネルギーの正体を知るのは、現在では最高司祭のガーネフ卿のみである。

さまざまな魔法

まあ こんなもんじゃろう

カリカリ

カリ…

現在伝わる魔法は「攻撃系」と「回復、移動、防御系」のふたつに大きく分けられる。さらに、攻撃系は通常魔法（炎・雷・氷系）と高位魔法（風・光系）のふたつにわかれ、回復、移動、防御のほうにもやはり通常魔法と高位魔法が存在しているのだ。

魔法の使用には精神修養や呪言の学習のほかに魔道書や杖といったアイテムが必要である。しかし、高位魔法はそれだけでは使用できない。具体的な例としては、オーラ、シーフ、エクスカリバー、ハマーン、オームなどがあげられる。これらの魔法は、使用者から直接伝授を受け、かつ特定のアイテムを身につけた人間以外は使えない。

これは、魔道士の祖である大賢者ガトーが「破壊力が大きすぎる」と判断、最初に使用者を制限したためだ。こうした高位魔法のエネルギー源はオーブと呼ばれる聖玉にあるとされている。

また、同系統の魔法でも術者によってその働きやエネルギーの大きさにバラつきが見られる。修業をつみ、強い精神力を身につけた術者は、通常魔法でも大きな力を発揮できるのだ。

高位魔法を習得するにも、伝授者の支持に従ってさまざまな試練を受けなければならない。高位の精霊との契約なども、そのひとつであるといわれる。

雷系のもっともポピュラーな魔法「サンダー」。精神力の高い術者が使用すれば、大岩を砕くこともある。

奥の魔道士が炎系、手前の魔道士は雷系の魔法を使おうとしているところ。別系統の魔法を至近距離で同時に行うのは、大きな危険をともなう高等技術だ。

ホオオオ

雷系の上級魔法「トロン」。サンダーに数倍する破壊力を持ち、術者が念じた目標を自動的に追尾するという特性も持つ、百発百中の魔法だ。

魔法と魔道士

竜人族が竜体に変化するために使うといわれる宝石「火竜石」。

体に振りかけると魔法に対する耐性が一時的に上がる「聖水」。

転移の杖。任意の人間や物体を、術者のイメージした場所に一瞬で転送する能力を持つ。ただし術者自身を転送する能力はない。

魔法アイテム

魔法に関するアイテムは、そのほとんどが魔道書か杖（つえ）のかたちになっている。これらのアイテムにはある種のエネルギーが封印（ふういん）してあるといわれており、術者の呪言と精神力でこれを解放することで、はじめて特定の効果を発揮する。

また、竜人族のみに使用可能な宝石型のアイテムや、対魔法効果のある聖水といった特殊なものもある。

これらアイテムは通常、使用するごとに傷んでいき、蓄積したエネルギーをすべて放出すると自然崩壊（ほうかい）する。

シルフィとの契約（けいやく）によりて

ひとふりの剣（つるぎ）となりて

リライブの杖（つえ）。被術者の外傷・内傷をいやし、体力を回復させる。術者の体力を若干消耗（じゃっかんしょうもう）させる。

高位魔法である「エクスカリバー」のための魔道書。直伝者が身につけてさえいれば、その効力を発揮（はっき）する。逆に、魔道書を身につけていないと直伝者でも使用不可能。

57

禁断の暗黒魔法

術者及び被術者の精神の暗黒面（憎悪、嫉妬（しっと）など）を増幅してエネルギーとする、攻撃専用魔法。大賢者ガトーによって封印されたが、最高司祭ガーネフ卿はこの術の復活に成功したといわれる。

ガーネフ卿の弟子マナーリ女史は、数種類の暗黒魔法を駆使（くし）したとされる。

ガーネフ卿のみが使う最大暗黒魔法「マフー」。敵の攻撃を完全に無効化する。

防御・移動・回復の魔法

上級回復魔法「リカバー」。かなりの重傷者でも、ほぼ完全に回復させることができる。

通常回復魔法「ライブ」。一般的な回復魔法。リライブほどの効果はない。

魔道は本来大規模な治水や、天災から身を守るための術として人々に教えられた。戦乱の世では、魔法の多くが破壊と殺戮（さつりく）の手段として用いられる。死と生の狭間（はざま）にあって、マジックシールドなどの防御・移動・回復魔法は、人間の「生」を助けるという本質をより色濃く残しているのかもしれない。

マジックシールド。魔法による衝撃（しょうげき）の方向を屈曲（くっきょく）させ、自分の体に効果が及ばないようにする障壁（しょうへき）。

COLUMN TEA BREAK

ティーブレイクその2

『みんなでお茶！』

若者のはやる心を鎮めるのにも、お茶は最適。マリクくん、まあ落ち着いて落ち着いて。

お茶といえばウェンデル司祭ですよね。ゲームの第一部ではあまりめだちませんが、マンガでは大活躍。マリクの師匠という面と、この「お茶好き」という設定で、とても印象的なキャラになっています。これは、作者である箱田氏のお茶好き（特に紅茶）を反映したものでしょう。

もうひとり印象的なナイス・オールド・ガイといえばバヌトゥ（笑）。初登場時のあの妖怪ぶりはまさに強烈の一言ですね。ジュリアンたちとはひと味違う、過激なジョークが期待できそう。チキが登場したときのふたりの会話が、今から楽しみです。

マンガに登場する若い方たちは、お酒はおあがりになりますが、一杯のお茶でくつろぐということは少ないようです。若いうちから、もっと心のゆとりを持つように心がけたいものですね。

初登場から、年齢を感じさせない食欲を見せるナイスなジイさま、バヌトゥ。バイタリティの権化だ。

重苦しい雰囲気の会議は、精神衛生上よくありません。そんなときは熱いお茶で気持ちをほぐし、和やかにいきましょう。

若いうちは体力にものをいわせて、お酒の量も増えがち。アルコールはほどほどにして、お茶でゆっくりしてはいかが？

何はなくとも、熱いお茶とひとときの安らぎ。これが長寿の秘訣のようですね。みんなも司祭と一緒にお茶しましょう。

Maki Hakoda Oshigoto Daisuki!

箱田真紀のお仕事大好き!

花も嵐も踏み越えて
今日も描きます、描いてます!
「Gファンタジー」誌で好評連載中
コミック「ファイアーエムブレム」の
作者の実体にスルドく迫る、
箱田真紀のお仕事と生活のすべて!!

どす、

突撃レポート！

箱田真紀のすべて ［デビュー］

ALL ABOUT MAKI HAKODA

マンガ「ファイアーエムブレム」の作者・箱田真紀とはいかなる人物なのか？　そのマンガ家デビューのきっかけから「F・E」との出会いまでを直撃インタビュー！

1 まずはデビュー

―まずは生年月日と出身を。

十一月二〇日、広島県生まれです。

―マンガ家デビューのきっかけは？

専門学校のときにエニックスのファンタジーコミック大賞に投稿（とうこう）したんです。『夢の配達人』という、文字どおり、人々に夢を配達する少年が主人公のドタバタコメディだったのですが、それで奨励（しょうれい）賞をいただいたんですね。

それまでも少女マンガ誌などに投稿して賞をもらったことはあったんですけど、なんとなくそのままになっていたものですから、今回は最初からちゃんとやろうと決めまして。

テとか描（か）いて出したんですけど、しっくりこなくて。ウーンとうなってるときに、今の担当さんに「４コマ描いてみない？」と誘われて。それでスーパーマリオ４コマを描かせてもらったんですが、これがむずかしくて。４コマなんて描いたことなかったですから、試行錯誤（さくご）の連続。とりあえず「泣きオチ」といいまして、キャラクターががんばるんだけどうまくいかずに泣いてオシマイっていう（笑）。そんなのばかり描いていました。最後はどのキャラもかわいくなったので、多少は作品もマシになったかなと思ってるんで

さんぽ
はこだ まき
くすくす
マリオ様に見せてあげよう
まあきれい！
……

これが、箱田氏の初めての４コママンガだ。通常のストーリーマンガより線を整理して、あっさりした絵柄（えがら）にしている。登場キャラ全員が善人という、いかにも箱田氏らしいほのぼの４コマだった。

箱田氏の４コマが収録された「スーパーマリオ４コママンガ劇場」第１巻。箱田氏の４コマは、この後５巻まで収録され続けた。

箱田氏と「F・E」の出会いは、マンガ家デビュー以前にさかのぼる。当然、シリーズは全作持っている。

2 ファイアーエムブレムとの出会い

そうこうするうちに、また担当さんから「今度ファンタジーばかりの増刊号（少年ガンガン増刊『ファンタスティックコミック』）を出すんだけど、描いてみる？」と声をかけていただいて。

最初はオリジナルの予定だったんですけど、私がゲームの話ばかりしているうちに「じゃあ、ゲームのマンガでもやろうか？」ってことになって（笑）。「何やるんですか？」って聞いたら「『ファイアーエムブレム外伝』とかどう？」って言われて「あ、それならやります！」と（笑）。

大好きだったんですよ『ファイアーエムブレム』。もう、セールスマンになってもいいとさえ思ったほど。ゲームのシステムも良かったし、キャラクターも素敵でしょ。外伝もちょうど楽しみにしていたんで、ぜひともやりたくて。

でも、描き上げた作品はもうぼろぼろで、本を見たときは「しまった、やめとけばよかった」と思いましたけれどね（笑）。

バレンシアの平和を賭けて、"運命の子"は戦場へ――。名作ゲーム、堂々のコミック化!!
ファイアーエムブレム外伝
箱田真紀

箱田氏の「F・E」マンガ第一弾。ファンにとっては非常に貴重な作品だ。

箱田氏の「F・E外伝」が載ったファンタスティックコミック。「Gファンタジー」の前身だ。

箱田氏の「ファイアーエムブレム」第1話が掲載された月刊「ガンガンファンタジー」平成5年4月号。

3 そして上京

――それが専門学校時代ですね。卒業してからすぐにマンガ家に？

いいえ、専門学校を卒業してから、しばらく地元の病院で働いていたんです。医療秘書っていうんですけど、いろんな書類の整理とかやったりしてたんですね。ただ、朝が弱くて遅刻ばかりだったんですよ（笑）。

これはダメだ、私にはこの手の勤めは向いてないって痛感して。だから、今度は本誌（『月刊ガンガンファンタジー』）で『ファイアーエムブレム』の連載をやらないかと持ちかけられて「しめた!!」と（笑）。テキパキと退社する手続きをして、荷物まとめてさっさと上京したんです。

思えば無茶苦茶ですよね。でもこのチャンスを逃したくなかったですから。

――そのときの決断は正解でしたか？

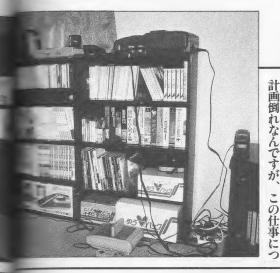
いろいろ苦しいこともありますけど、基本的には満足しています。

突撃レポート！

箱田真紀のすべて［日常］

ALL ABOUT MAKI HAKODA

マンガ家・箱田真紀氏の日々の暮らしはいかなるものだろうか？　趣味をはじめとした日常の姿を、氏の言葉で語ってもらおう。

Q 趣味は？

A ……とりあえず料理(笑)。レパートリーはあまりないんですけど、鍋でぐつぐつ煮たり、フライパンでバァッと何か炒めたりしてると楽しいです。仕事が終わると、いつも近所のスーパーで、材料を山と買いこんでくるんです。

それから旅行。最近はことごとく計画倒れなんですが、この仕事につく前はよく出かけてましたね。観光もいいんですが、行った先々で泊まる宿が楽しみで。ガイドブックを見て、どのホテルにしようかとか、けっこう考えこんだりします。

あとはゲーム。もう大好きです。『ファイアーエムブレム』シリーズはもちろん『ドラクエ』も好き。シミュレーションも好きで『A列車で行こう』とか『シムシティ』とか。『スーパーロボット大戦』シリーズは燃えました。アクションがやや苦手ですが『バーチャ』はいいですよね。パイとラウが好きです。

Q 特技は？

A 眠れることです。……どこででも

Q 好きな食べ物、好きな飲み物はありますか？

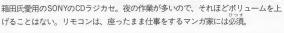
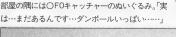
A 好きな食べ物はその日によって変わるんですが、変わらないのが「ご飯」と「お味噌汁」。これだけは変わらないですね。飲み物は日本茶と紅茶。コーヒーより紅茶のほうが好きです。

Q 好きな動物、苦手な動物は？

A 好きなのは鳥。鳥なら大ていのものは好きです。逆に苦手なのはゴキブリ、ミミズ、ナマコ。

箱田氏愛用のSONYのCDラジカセ。夜の作業が多いので、それほどボリュームを上げることはない。リモコンは、座ったまま仕事をするマンガ家には必須。

ALL ABOUT MAKI HAKODA

箱田真紀のすべて

CDコレクションの数々。いろんなジャンルのものが並んでいるが、本人の弁にもあるように、アニメソング、ゲームミュージックのCDも多い。

Q 好きな言葉、心に残っている言葉はありますか？

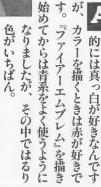
A 「天使のように大胆に、悪魔のように細心に」。黒澤明監督の受け売りなんですけれども、好きな言葉です。

部屋の隅にはＯＦＯキャッチャーのぬいぐるみ。「実は…まだあるんです…ダンボールいっぱい……」

Q 好きな音楽　マンガ制作中のBGMは？

A なんでも聴くんですが、好きな音楽はアニメソングとゲームミュージック。一日中かけ続けても飽きません。

Q 好きな色は？

A 赤。るり色も好きです。基本的には真っ白が好きなんですが、カラーを描くときは赤が好きです。『ファイアーエムブレム』を描き始めてからは青系をよく使うようになりましたが、その中ではるり色がいちばん。

Q 好きなマンガ家、影響を受けたマンガ家や画家は？

A 好きなマンガ家さんも、影響を受けたマンガ家さんもいっぱいいすぎて……。同じ本（月刊『Gファンタジー』）に描いていらっしゃる方でも、高河ゆん先生や久保聡美先生など本当に好きで、尊敬しています。

仕事をしていないときの部屋はわりとガランとした印象。「仕事を始めると、原稿とか画材とか手元にどんどん拡げちゃうから」。奥のほうには、近所へおでかけ用のデイバッグが見える。

Q 最近読んだ本、最近見た映像で面白いと感じたものはありますか？

A ちょっと前に読んだ、『FBI心理分析官』。この手の本って好きなんです。『羊たちの沈黙』のモデルとなった方が書かれたノンフィクションなんですが、なかなかすごいですよ。

映画では、少し古いですけど『スピード』かな。アクションのキレがよくって、テンポもよくて、面白かったです。最後の地下鉄のシーンは少しダレましたけど……。

紅茶のほうが好きです。

突撃レポート！

箱田真紀のすべて［お仕事］

ALL ABOUT MAKI HAKODA

箱田真紀氏はマンガ家である。では、どのようにしてマンガを描くのか。日常編に続いて、今度は仕事の様子を聞いてみよう。

アニメソングとゲームミュージックを集めた、いちばん上のたな。このほかのCDも、ジャンル別にきっちり区分け・整理されている。

Q 一日のうちでいちばん好きな時間は？

A 夜です。仕事するのも夜。静かで過ごしやすいので。

シングルCDもかなり大量にある。気に入った曲は繰り返しエンドレスで聞くので、シングルの使用率もけっこう高そうだ。

Q 最近いちばん感動したことは？

A 『ファイアーエムブレム』のCDを作っていただいて、マルスたちの声が聴けたこと。すごく嬉しかったです。声優さんの選択にはずいぶんわがままを言ったのでセリフ録りのときは舞い上がってました。いいスタッフとキャストに恵まれて、とてもいいCDになったと思います。まだ聴いていない方はぜひ聴いてくださいね。

ビデオを収めたラック。お気に入りのアニメや資料映像が詰めこまれている。TVは21インチ。ビデオを見るのもゲームをするのもこのTVで。

Q マンガ家にいちばん必要なものは？

A センスと体力。……画力や構成力や知識やいろいろあるとは思うんですが、いちばん必要なのはセンスですよね。読者のみなさんを惹きつけるセンスと、それを支える体力。ほんとに欲しいです……。

Q アイデアが出ないときのスランプ脱出法はありますか？

A 好きなアニメのビデオを観まくったり、ラクガキしたり、ゲームやったり。そんなことしているうちに、たいがいなんとかなっていきます。

わーん

ALL ABOUT MAKI HAKODA

箱田真紀のすべて

Q これまでの(F・Eの)原稿でいちばん苦しかった回と、いちばん気に入っている回を教えてください。

A 例外なく全部の回が苦しいです。自分のいたらない部分はもっとうまく描かなきゃあとか、もっと違う表現をとか、もうあがきまくってます。きっとほかの人ならあたりまえにできることも、私にはまだまだできない状態ですから。うまくなりたいですね。バシッと決まったらどんなに気持ちいいだろうと思うんですが、なかなか……。

だから、気に入った回というのもないです。ダメなことばかり目につきますから、反省ばかりで。だから次こそはもう少しいいものをと、もうそれだけを考えています。

Q F・Eでいちばん描きたいテーマは?

A まだよくわかってないんですが「人間らしさ」みたいなものかもしれません。ゲームのドット絵のキャラに性格を与えていくというのも含まれますが、もっとシンプルな意味でなんかできないかなって。

たとえばマルスにとって大陸を取り返すことは重要な意味を持っているんですけど、一方でシーダの想いにもどっかで応えていかなければいけないわけです。極論すると、悪を倒すのにためらいはなくても、一人の女の子の人生を受けとめるのはものすごく悩むんじゃないかなと(笑)。

その部分がいちばん大切なんじゃないかなって思うんです。

そういったところを拾っていけたらいいとは思っているんですが、これがうまくいかなくて……。でもゲームをしながら感じたF・Eの魅力って、その辺にあったように思うんです。だから、最後までがんばってあがき続けると思います。

Q 休日の過ごし方は?

A そうじやその他の家事と、仕事の間に録(と)りだめしておいたビデオの整理。活字本も読んでマンガも読んで、もちろんゲームもやって、そうこうするうちに次の仕事になだれ込んでいきます。

Q 今いちばんやってみたいことはなんですか?

A ヨーロッパへ、お城の取材旅行に行きたいです。実際にこの目で確かめたいことがいっぱいありますから。

アシスタントの人たちが作業をするための部屋。左手の押し入れの中には、資料用の写真集や図版集、「Gファンタジー」のバックナンバーなどが並べられている。

突撃レポート！

箱田真紀のすべて［原稿完成への道］

ALL ABOUT MAKI HAKODA

箱田氏描くところのマンガは、どういう道筋を経て完成されるのか。着想から原稿完成までの苦難の道のりを、そのまま再現。

うちあわせ編

①ネームを切る

その月のストーリー展開を考え、始めから終わりまでコマを割って、セリフや簡単な人物ラフを描く。いわばマンガの設計図。

②担当チェック

担当編集者と話の展開や、エピソードごとの盛り上がりがあるか、矛盾はないかなどをチェック。

③直し

最初からネームにOKが出ることはほとんどない。「がんばらなくっちゃ！」とネームに手を入れる。

④担当チェック！

再チャレンジ。シリーズ全体の流れに合うか、そして何より面白いかどうかを、さらにチェック。

⑤直し！

またもやリテイク！ 苦悩する箱田氏「……（む、むずかしい……でも、負けない！）」

⑥担当チェック！！

三度目の正直、ついにOKが出た！ ここまでですでに数日かかってます。

◆ようやく作画へ

箱田真紀のすべて

作画編

①下書き

マルチョンぐらいですませていた、コマの中のキャラクターや背景を、原稿用紙のサイズに合わせてワクを引き、細かく描いていく。

②ゲームする

イメージを喚起して勢いをつけるために、ゲームをする。

単なる気分転換じゃないんですか？

③ペン入れ

ゲームで気分が盛り上がったところでペンを取り、下描きの線を原稿用紙の上にトレスする。線の勢いを殺さないように、一気に描く。

④ゲームする

精神を高揚させてハイになるために、ゲームをする。

長時間の現実逃避は危険ですよ、先生

⑤ベタぬり

黒い部分や影の部分を、墨で塗りつぶしていく。このときペン入れ時に失敗したところやハミ出したところをホワイトで修正してしまう。

⑥ゲームする

もうすぐ終わりそうなので、うれしくなってゲームをする。

先生、担当さん電話で泣いていますけど

⑦仕上げ

スクリーントーンを貼り、必要な場合は削りなどを入れる。背景のペン入れやベタ、仕上げなどはアシスタントさんに手伝ってもらう場合もある。

突撃レポート！

箱田真紀のすべて

ALL ABOUT MAKI HAKODA

［道具］

マンガを描くとき、箱田氏はいかなる道具を使うのだろうか？　特注品？　舶来品？　そんな疑問に答えるべく氏の道具を全公開。

カラー画材

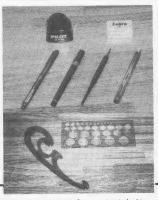
［筆］

「筆は特に銘柄とか気にしません。その辺で売っている筆を買ってきてそのまま使ってます。よく使う太さは4号と6号かな」

モノクロ画材

［下描き用］

「0.3ミリのシャープペンシルと、トンボのMONO消しゴム。ネーム段階で青や緑を使うんですが、0.3ミリの芯で青色や緑色のものがなかなかなくて、苦労します」

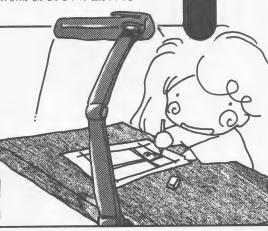
［ペン入れ用］

「ロットリングとゼブラのGペンか丸ペンにパイロット製図用インク。雲型定規各種」

［ベタぬり用］

「ゼブラマッキーとパイロット小筆軟筆（直液式）、ドクターマーチンのホワイトです」

［仕上げ用］

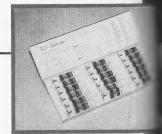
「トーンはＩＣが主ですが、何でも使います。目薬は眠気醒まし用ですね（笑）」

「ドクターマーチンのブリードプルーフホワイトのほか、デザインナイフなど」

ALL ABOUT MAKI HAKODA
箱田真紀のすべて

[デザイナーズカラー]

「ニッカーのデザイナーズカラー。これもよく使う画材ですね。不透明水彩は修正しやすいので、扱いやすい画材です。下の写真の、大判のイラストを描くときに使いました」

[カラーインク]

「ドクターマーチン。カラーインクは発色がよくて好きな画材です。これは非耐水性で重ね塗りは大変ですが、手塗りのカラートーンみたいで楽しいです」

[マーカー]
(コピック)

「普通のマーカーだとコピーした線画に塗るのはたいへんですが（コピーのトナーが溶け出して色が濁る）、これは平気なので、けっこう重宝しています」

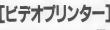
[ポスターカラー]

「よく使います。右ページの写真はポスターカラーで描いた作品です。パレットはホルベインのペーパーパレットのSSサイズ。紙はアルシュですね」

その他

[トレス台]

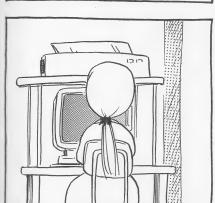
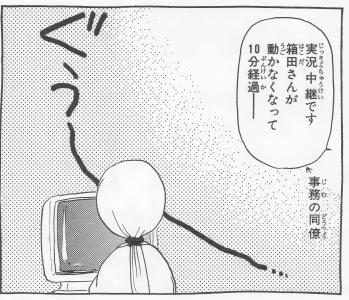
⬆上面が発光するようにライトを組みこんだ箱台。下描きの紙と清書用の紙を重ねて固定し、透けて見える線をなぞる。

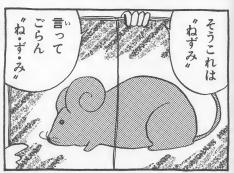
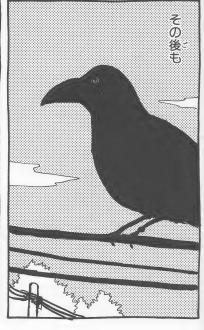
[ビデオプリンター]

⬇スイッチひとつで、テレビ画面を紙焼きプリントのように出力できる機械。ゲーム画面のデータチェック用などに使う。

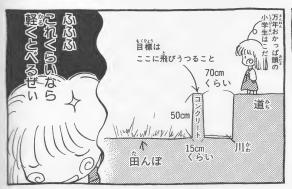
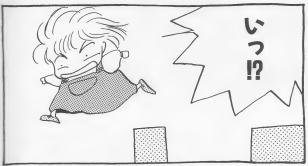
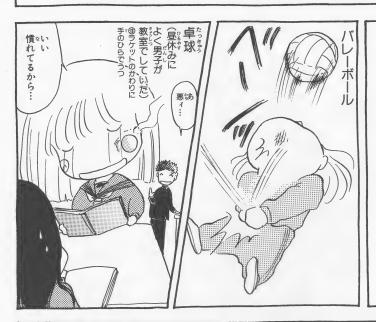
[資料]

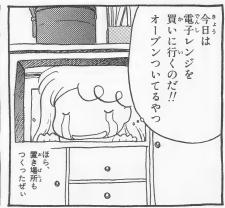
⬆中世欧州の城や建物、風俗をはじめとする写真集などの資料。図版のアイデア集もある。背景や小物の作画時に参考にする。

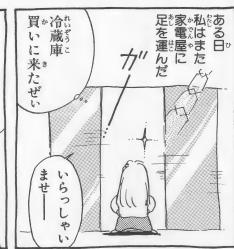
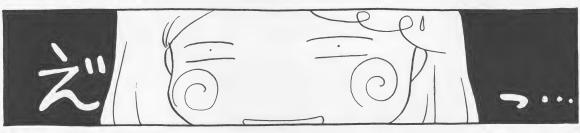
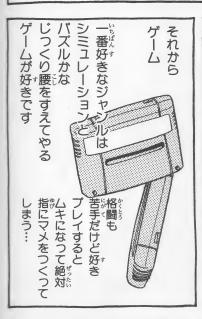
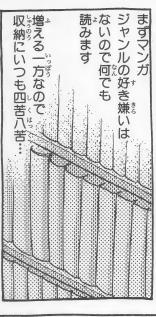
[色鉛筆]

「カラーイラストのラフイメージをつかむために、線画に仮で色を置いてみるときなんかは、だいたい色鉛筆を使いますね」

箱田真紀のむかし その①

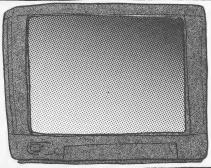
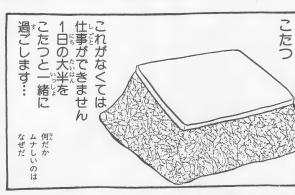
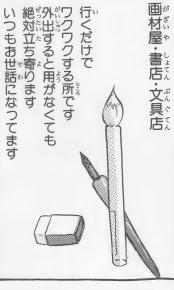
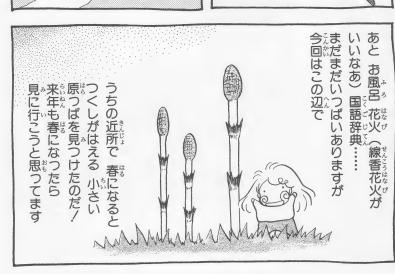
箱田真紀のむかし その②

箱田真紀のむかし その③

箱田真紀のむかし その④

私はよく
モノにぶつかったり
あたったりします…
学生時代(主に中学)は
環境のせいもあり
特にボールによく
あたりました

箱田真紀の日常生活その①

とりあえずレンジは買ったが超機械オンチな箱田はいまだに
温度調節のやり方がわからないので一度もケーキは焼いてない。

箱田真紀の日常生活 その②

箱田真紀の好きなもの その①

箱田真紀の好きなもの その②

CD・制作日記

マルス：中原茂

「マルスっていうのは、すごくまっすぐなというか、純粋な心を持った少年だと思います。だから演じる上でも、妙につくらないで、彼と同じ視点で、同じように考えたり悩んだりしながら演じるようにしています。
彼は王子様なんですけど、その辺の育ちの良さとかはあえて前面に出さずに、旅の中で自然に出てくるようにしたいですね」

●六月六日（火）くもり後あめ

午後三時半から、新宿「太平スタジオ」にて、ファイアーエムブレムのドラマCD第3弾「風の軌跡」のセリフ収録。今日は出演される声優さんが全員勢ぞろいなのだ。

三時前。三々五々、声優さんたちがスタジオに到着。兵士や町の人の声を担当する人も入れて二十一人にもなる。

原作者の箱田さんも、Gファンタジーの担当編集者とともに本番十五分前にスタジオ入り。CDのセリフ録りには必ず立ち会って、声の感じやニュアンスを確認するのだ。調整室

シーダ：佐久間レイ

「最初は、王女らしく演じようとしてたんですけど、原作を読んで方向を変えました。いわゆる王女様っていうより、無邪気で可愛い女の子っていうイメージだと思って。
シーダって、かゆいところに手が届かないっていうか、歯がゆいくらい自分の気持ちをおさえちゃうんですよね。でも、ときおり本当の気持ちがポロリとこぼれる。それが印象に残れば、と思ってます」

マリク：佐々木望

「ぼく自身、ゲームは好きなんで、この作品にもすんなり入っていけました。
マリクの役どころは『ドラゴンクエストⅡ』のサマルトリアの王子みたいな感じかな。主人公ではないんだけど、それに近い有力なメンバーで、魔法も使えるしね。
演じる上でも、わりと自然になりきれるキャラクターです。これからもどんどん活躍させてやってほしいですね」

CD Vol.3は コミックス3.4巻がメイン

3枚目のCDはコミックス3巻のレフカンディの戦いと、4巻のマルスの覚醒を組み合わせたもの。ミネルバとマルスの出会いや、ガーネフの術に倒れるマルスの危機など、おいしいところばかりを集めた豪華版。初登場のバヌトゥの活躍もお聞き逃しなく！

●8月11日発売
定価3000円（税込）

コミックス 第1巻

アリティア落城からマルス軍の決起、旅立ちを描いた、コミックス第一弾。

コミックス 第2巻

ナバールやジュリアンを加えた一行は、オレルアン別城での戦闘に参加する！

コミックス 第3巻

ハーディン公とともにニーナ姫を守り、マルス軍はオレルアン城奪還に向かう！

コミックス 第4巻

解放されたオレルアン。しかしマルスは、港町ワーレンで敵のワナに落ちる！

CD制作日記

に入ると、早くもシナリオとペンを取り出してチェックを開始。気合が入っています。

三時半過ぎに監督さんがスタジオ入りして、いよいよアフレコ開始だ。

まずは作品全体の感じをつかむために、全員がスタジオ内にスタンバイ。監督さんから、シナリオ変更点の説明や、演技指導など細かい指示が行われる。そしていよいよシナリオ導入部のテスト開始。さてここで、出演が後半の声優さんは、外で待機する。シナリオをブロックごとに分けてセリフを録るためだ。

左後方でシナリオを確認しているのが、CDシリーズの監督、藤野貞義氏。

ミシェイル:速水奨

「マルスが赤く燃え上がる炎だとしたら、ミシェイルは青白く揺れる炎でしょうね。同じ炎だけど方向が対称的。だから彼はマルスに惹かれると同時に反発するんじゃないかな。

表面的にはクールな野心家で策謀家。でも、ミネルバやマリアに対して抱えている感情はけっこう複雑。そんな彼の内面というか、人間的な部分まで演じきれればと思います」

ミネルバ役の榊原良子さんは、外に出るとさっそくシナリオをチェック。「ミネルバって、まだ感情を制御しきれない若い子でしょ。〝高い声でお願いします〟って言われちゃって、けっこう難しいですね」とのこと。他の声優さんも、シナリオ・原作の確認に余念がない。

箱田さんと監督が、テストの結果を確認したら、いよいよ本番。声優さんたちにも緊張が走る。「はい本番いきます、スタート!」

さてレポートはここまで。録音の成果は、自分の耳で確かめてほしい。きっと満足するはずだ。

ナバール:子安武人

「ゲームのころから大ファンで、しかも一番演りたかったのがナバールだったんです。セリフが少ないのはつらいけど、毎回見せ場もあるし、もう言うことありませんね。

ナバールって、あくまで一匹狼でしょ。パーティの中にいても常に馴染みきらないというか、一種「浮いた」感じだと思うんですよ。その辺を意識しながら演じています」

無事アフレコも終わって、最後に原作者の箱田さんと出演者のみなさんで記念撮影。どうもお疲れさまでした。

現在発売中のCDコレクション

Vol.2［炎の紋章］

マルス軍は、オレルアン城を奪還、覇者の証「ファイアーエムブレム」を拝受する。定価3000円（税込）

Vol.1［約束の土地へ］

暗黒竜メディウスの脅威に、王太子マルスと宮廷騎士団（テンプルナイツ）が敢然と立ち上がる。定価3000円（税込）

オグマ:若本規夫

「オグマは、腕の立つ男なんだよね。で、マルスを守るみたいな役どころでしょう。だからふだんはでしゃばらないけど、いざというときにパワーを出す男だね。それも剛腕というより、もっとシャープな感じだな。

彼は人と人とをつなぐっていうか、そういう大人の采配ができる男。そういう「落ち着き」のある男として演じるようにしてます」

ティーブレイクその3

『ジュリアンオンステージ』

初登場のとき、いったい誰がこういうキャラだと予想したでしょうか。彼の衝撃的なダジャレを読んで、思わずページをめくる手が固まってしまった人も多いことでしょう。弟分のリカードも、負けず劣らずのコメディアン。でも、ダジャレに関してはまだまだジュリアンのほうが、一枚も二枚もうわて(?)のようですね。

朝にダジャレ、夕にダジャレ、殴られて失神するときまでダジャレを呟くジュリアン。どんな緊張感もほぐれてしまう（ブチ壊してしまう、というほうが正しいかも……）そのたくみな話芸（笑）。まさに「ユーモアは、人生における一服の清涼剤」というわけですね（?）。

みんなの冷たい視線にもめげず、すべてのユーモアを愛する人のため、彼は戦う。

行けジュリアン、突き進めジュリアン！　カインのげんこつが待っているぞ！

国名・地名シリーズ

敵兵であるマチスを解放するときの名ゼリフ。このセリフがマチスの心を動かした(ワケではない)。

和やかなキャンプ場面。後ろで切れているのはカインとアベルの堪忍袋の緒。

リカードのダジャレに、すかさず応酬。エスプリとユーモアってやつですか。

街中で油断していたカインを現実に引き戻した、会心の一撃。

弟分のリカードも尊敬する「アニキ」にならって、初登場からウィットにとんだ(?)ダジャレを披露。

常に明るい笑いをふりまくジュリアンだが、周囲の反応は冷たい(当たり前か)。それでもダジャレ魂は死なず！

人名シリーズ

あマリクろうかけんなよ……
な～んて

オレルアン別城に向かう途中、乗馬に不慣れなマリクの気持ちをほぐそう(?)とする、熱い友情のダジャレ。

オレルアン本城に忍びこむときに、相棒のカインの気持ちを奮い立たせよう(?)として言ったダジャレ。

マンガとゲーム、
ふたつの「ファイアーエムブレム」
の作者が、
任天堂で夢の対談。
ゲームの思い出や創作裏話など
ふたりの作者の本音トーク大公開。

SPECIAL TALK

加賀昭三

ゲームデザイナー

Showzou Kaga

箱田真紀

マンガ家

Maki Hakoda

理想は、敵が死んでも泣けるお話づくりです（笑）。

箱田真紀
Maki Hakoda

タイトルについて

箱田：まず、このゲームのタイトルの由来を教えてもらえますか。
加賀：まだゲームを意識していないときに、ぼくが書いていた小説っぽいもののタイトルだったんです。当時は語感が硬いということで、もしかしたらあんまり受け入れられないかなあと思いつつ、ぼく自身こだわりがあって、まあ強引にそれで通していただいたというようなわけなんです。
箱田：特にファイアーの「アー」とエムブレムの「ム」の部分は、めずらしい表記ですよね。
加賀：まあ、普通はファイヤーエンブレムになりますよね。
　ただ、イメージとして、わりとドイツ的というか、クラッシックな感覚が欲しかったんです。語感としてもそのほうがあっているんじゃないかな、と。
　でも、実をいうとあとになって、ちょっと無理があったかなと思ったけれど（笑）。
箱田：私は大好きですけど（笑）。

RPG+SLGの発想〜ドラマ性の重視

箱田：ロールプレイングとシミュレーションの組み合わせって、当時はめずらしかったと思うんですけど、こういうアイデアを出されたきっかけは何だったんですか。
加賀：ゲームの元になったお話がいろんな人々が出てくる話で、RPG向きだったんです。もともと物語というのはRPG向きですからね。
箱田：確かに、シミュレーションよりはRPGのほうが物語が成立しやすいですもんね。
加賀：ただ、RPGは、どうしても主人公の視野で物語が進んでいくので、場所や時間が限られてしまうんですね。もともとぼく自身は、パソコンゲームのマニアックなウォーシミュレーションなどが好きだったんですが（笑）、当時のシミュレーションには、ドラマ性がなかったんですね。それで、個々のユニットにドラマ性というか人間性みたいなものを持たせて、それぞれ別のサブストーリーがある。そんなゲームを作れないだろうかと思いましてね。
箱田：シミュレーションの視野で、物語を進めるという？
加賀：ええ。同じ時間軸の中でいろんな人が生きている、その状況を同時に見ていられるような。大きな舞台で、大きな視野でもって、敵も味方も含めて時間が流れてる物語というイメージを表現したかったんですよ。
箱田：エンディングとか「すごいイイ映画見た！」って感じでとても感動したんですよね。

好きなキャラクターは

箱田：加賀さんの個人的に好きなキャラは？　私はマルスとミシェイルが一番好きなんですけど。
加賀：んー、主人公と言いたいところですが。実はマルスというのは、本当の意味でのメインキャラクターではないんですよ。
　もともとの物語の中で重要なのは、ハーディン、カミュ、ミシェイルの三人。だからこの三人に関しては思い入れがあります。女性キャラクターに関してはミネルバとニーナが好きですね。
箱田：私も、ミネルバは女性ではもう一番好きなんですよね。ちなみに、ユーザーからのファンレターなどで一番人気のあるキャラクターは誰ですか？
加賀：それはやっぱりオグマ。もうほとんど圧倒的です。
箱田：んー、やっぱりそうですか。
加賀：バレンタインデーにチョコレートが来たりします（笑）。

ゲーム制作秘話

箱田：ゲームのいろんなアイデアはどうやって出すんですか。
加賀：まぁ人それぞれ違うんでしょうけどね。僕は本を読んだり、映画を見たりとかいうことで何かピンとくるというか、ハマることがあると、そこから妄想が広がっていきますね。
　一度ヒントが生まれると、不眠症になるくらいそのことばっかり考えるんです。で、スタッフ全員集めて合宿生活するんですよ。そこでいっしょにワイワイ楽しみながらゲームを作るんですね。
　つまり外界から遮断して、みんなでその世界にはまりこむんです。
箱田：イメージを共有するっていう感じでしょうか。
加賀：そうそう、そんな感じ（笑）。だからどうなんだろう、そういう部分は、ある種マンガ家さんたちと似てるかもしれませんね。

ユーザーについて

箱田：ユーザーの反応で印象に残っているものはありますか。
加賀：そうですねぇ。まぁ一番驚いたのは女性ユーザーですね。ファミコン版を出した当時って、ああいうゲームってなかったんですね。とにかくマニアックなイメージだった。シミュレーションゲームだし、難易度高いし。なのにけっこう若い女性に支持されたんですね。これはちょっと

加賀昭三
Showzou Kaga

意外な感じで驚きました。

箱田：バックのストーリーがすごく複雑だから、ハマったら抜け出せないっていう感じかな。

加賀：そのとき改めて知ったんだけどね、女性はこういうものを案外受け入れてくれるんだなぁと。逆に教えられた気がしましたね。

箱田：第一部のストーリーは、ある程度ハマっちゃった人でもわからない部分がいっぱい出てくるでしょう。その部分を自分たちで作って、さらにハマっていく。

　自分でドラマを作っていくっていう楽しみ方だと思うんですけど。

加賀：そうですね。実はあれ、確信犯的な部分があって、全く説明しない単語がいくつか出てくるでしょう。それを自分で想像してくれるようなプレイヤーがいてくれれば、それは逆にすごい楽しみになるかもしれないという読みがあったんですよ。

　ぼく自身、そういう物語とか小説みたいなものが好きなんですね。一から十まで説明するんじゃなく、メインのストーリーの背後に、さらに大きな流れを想像させるような物語にしたかった。

　だから、あの当時は続編を作る気なんかなかったんです。あれで終わっちゃうつもりだったんですよ。だからスーファミ版に関してはちょっと複雑な気持ち(笑)。

箱田：そうなんですか。私は単純に、続編ができてウレシイって感じてました。すごく良かったと思いますし。

加賀：ああ、そう言ってくれるとねぇ、うれしいですけど。

箱田：手紙でも「いまファイアーエムブレムの小説書いています」っていうのをいっぱいもらうんです。みんな、見えない部分を楽しんでますよね。

マルスについて

箱田：ある意味では一番描きにくい、マルスについておうかがいしたいんですが(笑)。

加賀：マルスが人よりすぐれている点は、素直さなんですね。それがいちばん大きい。

　つまり、素直だからいろんな人に影響される。その中で自分というものを見つけるというか成長していく、というところでしょうね。

箱田：そうですね。素直で純粋っていうのがマルス最大の武器(笑)。

加賀：実は、マルスというのは、ゲームユーザーにあんまり人気なかったんですよね(笑)。

　結局、マルスは物語を引っ張っていく役でね。「いらんことを、いっぱいしゃべらせないかん」ということで、自然とキャラクターとしてのおもしろみに欠けてくるところがあるんですよ。

　逆にマンガでは、主人公としての魅力をうまくフォローしてもらっているという気はしますね。自分のイメージを大切にしてもらえば、いいんじゃないかな。

箱田：私、頭の中のイメージではこう、すごくできあがってるんですけど、紙にむかうと自分の手と頭のギャップが(笑)。

加賀：まあ、実際にひとりひとりの性格をつかんでセリフを作っていくのって、むずかしいよね。

　だってゲームのほうのメッセージ、あれ全部ぼくが書いたんだけど、やっぱり苦しんだからね。

箱田：私ももう、描いたすぐあとに「あー、こう描けばよかった!」って反省したり。今後は、なるべくそれが少なくなるようにできればなあ(笑)。

加賀：たまに親戚(しんせき)の子と電話で話したりすると、箱田さんのマンガにすごく感情移入してるんだよね。

箱田真紀
Maki Hakoda

その子は特にマルスが好きで、あのシーンはこうなっててとか熱心に説明してくれて、本当に好きなんだなあというのがわかるし。そのへんは勇気を持って、自分の描いているものを信じてやればいいんじゃないかな。

設定の変更は？

箱田：マンガにする際、設定をいじっちゃってるんですけど、何か気になる点とかありませんか。

加賀：ぼくは、基本的には違っていてもいいと思っているんですよ。逆にいえば、メディアが変われば、違うものであるべきだと。

　ぼく自身だってすべてがわかって作ってるわけではないし、片寄ったところもあるだろうし。

　根本的に本来思ってたことと、全然違うものになってしまったら困るけれど、そうでない限りはね。世界観や雰囲気がある程度変わったところで、作品として、充分魅力的であれば、それでいいと思うんですよ。

箱田：私自身は、ゲームをプレイして、自分が受けたイメージからはずれないように描こうと心がけてるんですが。

加賀：その感性は大切ですね。実際、ぼくのまわりにも箱田さんのエムブレムが好きな人がいっぱいいるし、それは、ぼくにとっても、逆にうれしいことですからね。

シーダについて

箱田：シーダについて、加賀さんはどんなイメージをお持ちですか。

加賀：結局シーダというキャラクターは、ひとつの理想だと思っているんですよ。

　あのゲームシステム上の中で、まあポン引きみたいだって言う人もいるけどね。でも本当はそうじゃなくて、打算なしに行動できるということが一つのスキルというか、彼女の人間としての魅力なんですよね。だから、あの娘から話しかけられたときに、やっぱり人の心が動くんだと。つまり話を聞かざるを得ない雰囲気を持った人なんだと思うんですよ。それは男とか女とか言うことは関係なくて。

箱田：そうですね。天真爛漫というか、無垢っていうか。

加賀：つまり自分を犠牲にしてでも何かのために、まあ彼女にとってはマルスということになるけれど、そのために何かしたいということがあるんですよ。

　それは同時に、この国というか世界そのもの、そこに住んでる人たちのために、現在の苦境をなんとか変えたいという気持ちで、それをマルスに託してるっていう部分もある。そういう思いが彼女の説得力につながってるんですね。

箱田：私も、シーダはそのままだと単に「いい子」になってしまうので、描くときにはいつも注意してるんです。絶対にそれだけじゃないはずだって。

加賀：表面ではかわいいだけの女の子だけど、実は意志もすごく強いしね。それに、彼女は、自分が何をすべきかということを、理屈ではなく感覚的にちゃんと見てるんじゃないかなぁ。

ふたりの関係は？

箱田：ゲームのほうでは、シーダが「マルスについていこう」と思うようになったきっかけっていうのは、具体的なものがあるんでしょうか。何か事件みたいな……。

加賀：マルスは、アリティアの残党として、タリスに憔悴しきって流れ着いたわけですよ。そのとき、かくまう・かくまわないでタリスの国論がまっぷたつに分かれたりするんですけどね、触らぬ神にたたりなしというか(笑)。

　シーダのほうは、初めてマルスと会ったとき、まだ本当に幼かったんです。

箱田：玉座に座ってる父親の後ろからチラチラ見てる、みたいな。

加賀：そう。で、そのときのマルスの姿、表情は、まあはっきり言って凄いというか、はかなげであると同時に、目には燃えたぎるものがあるというか。目の前で父を殺されたり、姉を置き去りにしたことなんかが心の中に渦巻いてて。

そのマルスを見た瞬間に、シー

たりするんですよね。慈愛という

は、アリティアから分かれた国な

メージからしても、フランスなん

ジがあるんですね。グルニアとい

SPECIAL TALK

加賀昭三
Showzou Kaga

そのマルスを見た瞬間に、シーダには彼が絶対な人になったんです。それはシーダにとっては恋だったんじゃないかな。ひと目見るなり惹かれるものがあって。

箱田：一瞬で恋に落ちる。うーん、ドラマチックですね。

加賀：それから約二年間、一緒に暮らすわけです。それは、まわりから見ればまるで兄弟だった。

　でも、シーダにとってマルスは、出会った瞬間から恋の対象だったんです。だから、具体的なきっかけというより、彼女としてはそれが当然だったんだろうね。好きな人についていくということが。

箱田：女の子がひとりの人に決めて、ずっとついて行くことって、すごい決心のいることですよね。

加賀：彼女はまだ幼いけど、彼の力になりたいという気持ちを、自然なひとつの行動として、打算なしにできる。それはある種の母性みたいなものかもしれない。

　ぼくは神話が好きで、よく読むんですが、神話の中には、女性のあり方の原点みたいなものが見えたりするんですよね。慈愛というか、母性というか。それをシーダに託したいっていう気持ちはありましたね。

　だから、彼女には始めからヒロインとしてそういう部分を与えたんですよね。システム面なんかも含めてね。

国々の特色

箱田：それぞれの国の王女や王子の中で、力関係による礼儀や会釈の違いがありますよね？

加賀：まず、前提として、国同士の間にランクがあるんですよ。

　大国という意味で、権威が高かったのはオレルアンですね。それからグルニア。でも、同じ大国でも、たとえば、マケドニアを作った建国の王アイオテは奴隷だったわけだし、歴史の背景から、国そのものが色目で見られてしまうところがあるんですよ。アリティアのアンリは庶民だし、グルニアを作ったオードウィン将軍は、貴族で王族の一人だったんで、比較的ランクは高いとかね。グラの場合は、アリティアから分かれた国なので、アリティアよりは、ちょっと下になります。

　だから、各国のもともとの位置づけというのが、若干あって、国のランクが生じてるんですね。

箱田：たとえばマンガの中で、マルスとミネルバが相対するときなんか、同じ王子、王女なのに、頭をさげるのは卑屈すぎるんじゃないかとかいう声が、読者から寄せられたことがあるんですけど。

加賀：ゲームの会話を見てもらえばわかりますが、マルスのほうがニュアンスが若干上なんですよ。それは、歴史的な背景や、国の位置づけから、マケドニア出身のミネルバのほうが、そうしてるんですね。

各国のイメージ

箱田：それぞれの国には、もとになる実際の国のイメージとかあるんですか。

加賀：ええ、名前でだいたいわかるかもしれないですけどね。アカネイアは、パレスという名前のイメージからしても、フランスなんですね。

箱田：私も、アカネイアの建物を描くときに、フランスのお城がベースにあって、そこから、アリティアをもらおうという感じで。

加賀：そう、そんな感じですね。

　もともとこの大陸には、アカネイアのあたりしか、人間はいなかったんですね。

　ところが、アカネイアの人口膨張で、パレスだけではもう耕す土地がなくなってしまった。それで、いわゆる貴族ではない、開拓農民みたいな人が、いろんなところに出かけていったわけですね。そのひとつがアリティアであり、グルニアであるというような形で、開拓都市みたいなものが、国の興りになってるんです。

箱田：ほかの国々のイメージは？

加賀：オレルアンは、草原の民が割拠したモンゴル高原のようなイメージですね。アリティアは、比較的イギリス的、マケドニアは、イタリアとか、ラテン系のイメージがあるんですね。グルニアというのは、軍事王国で、もともとドイツをイメージしてました。

箱田：だいたい一緒でよかった(笑)。

悪役の魅力

加賀：この戦いは、それぞれの国が抱えている歴史や事情から行われているわけです。どっちが良いとか悪いとかじゃなくて、その国ごとに言い分があるわけです。登場するキャラクターたちは、自分の国が持つ背景があって、そうせざるをえないところがあるんです。

　やはり単に悪とか善とかいう簡単なことでくくってしまうと、お話としてあんまりおもしろくないですよね。たとえば、あのメディウスといえども、ああなったのにはそれなりの理由や考えがあってのことで、はじめから悪人ではなかったということです。ガーネフですらそうですね。

箱田：ええ。私自身、もうちょっとその辺の演出がうまくできれば

加賀昭三●PROFILE

ゲーム「ファイアーエムブレム」のディレクター。第1作のファミコン版から「〜外伝」、ＳＦＣ版の「〜紋章の謎」まで、シリーズを通して原案、監督をつとめた。文字どおりファイアーエムブレムの生みの親で、このゲームのことはすべて彼に聞けば間違いない。いわば「歩くアカネイアの歴史書」。

加賀昭三
Showzou Kaga

どどど

……。理想としては敵が死んでも泣ける話にしたいんですよ。

加賀：それは、ある程度は成功してると思いますよ。カミュとかミシェイルが人気出たのは、とても喜ばしいことだと思ってるんです。敵でありながらね。

だって、ファミコン版のときなんか、ミシェイルなんて全然語らない、ある意味ではただの悪役キャラクター(笑)。それでも好きだという人が多かったからね。

箱田：私も当時から好きでした。人間として悪い人じゃなさそうで。

加賀：うん。だからあの行動も、彼にとってはそれが善だったんだろうし、ある面では確かに彼のやったことは善と言えるんだよね。

箱田：その辺はやっぱり、ゲームをプレイしてても強く感じますね。敵にも敵なりの立場や考え方があるっていうか、敵味方にわかれていても尊敬しあえるみたいな…。

加賀：まあ、当時はゲームでそこまで深いストーリー性があるものがあんまりなかったし、まして敵はただ単に敵だったしね。

そういった状況がどうにもはがゆかったんで、反骨精神でそういうものを作ろうかな、という考えは確かにありましたね。

こたつ、いーねぇ

加賀：マンガ家さんの現場ってどんなものか、関心あるなぁ。

箱田：資料やら道具やら全部ひっくり返して、その中でこうやって(笑)。ほとんどアニメとゲームまみれ。

加賀：あー、いいなそういうの。

箱田：私は机で絵を描かないんですよ。こたつでやっちゃうんです。こたつに座ってこんなんなって描いてる(笑)。

加賀：あー、いいな、そういう雰囲気。

箱田：あのー、私、実家の食卓がちゃぶ台だったもんで、どうもクセが(笑)。

加賀：そのほうが落ちつくんだ。なんかバリバリ食べながらとか(笑)。

箱田：いや、間食はしないんです。お菓子っていうものが全然ないんですよ、私の家。だから、アシスタントさんが来るときは、自分の食べたいものを買ってきてねって言ってるんです。疲れて「甘いものが欲しい」って言われても家には何にもないから(笑)。

加賀：ふーん。スランプというか、どーしてもアイデアが出てこないときってどうするの?

箱田：私の場合は落書きなんですよ。たとえばマルスだったら、マンガの本筋には全然関係ない、日常のマルスとかを描いて遊んでる。

加賀：ふーん。それでイメージが出てくるんだ。

箱田：たとえばいま本編でやってるお話は実は映画の撮影で、今日の分の撮影が終わったら「ハーイ終わり」とか言って、現代っ子のマリクが電話かけてたりとか(笑)。

加賀：そんなのも読んでみたいな。Gファンタジーで描きません?

箱田：え…(笑)、どうでしょう?

あと、よくスーファミ版のファイアーエムブレムのオープニングを流しながら仕事してます。

加賀：? オープニング画面をずーっと流してるの?

箱田：ええ。キャラクター紹介で走ってるマルスがいいんです。すごーくカワイイじゃないですか。

こう音楽が盛り上がるところで、ジェネラルから画面が変わるでしょう。あの場面がもう、ものすごく好きなんです。

箱田真紀
Maki Hakoda

加賀：なるほどねぇ。そうやって作業してるところを想像すると、楽しそうでいいですね。

箱田：締切さえなければ、とっても楽しい仕事ですよ(笑)。

加賀：それはそうだ(笑)。そのうち、ぼくも東京に行く用事があると思うから、そのときは現場に寄らせてもらいますんで(笑)。ぜひ、愛用のこたつを拝見したい。

箱田：(笑)。じゃあ、お菓子はないですけど、おいしいお茶を用意しておきます。今日はありがとうございました。いろいろお話がうかがえて、とても楽しかったです。

加賀：いえいえどういたしまして。これからもがんばってください。

あとがき

この度は『ファイアーエムブレム・箱田真紀の世界』(すごいタイトルだなぁ)をお買いあげ頂きありがとうございます。

大好きな『ファイアーエムブレム』が描けるなら、というミーハーな気持ちで始めた連載も、コミックスになり、CDドラマになり、このような特集本まで出して頂けて、なんだか幸せすぎる感じがします。いまさらながらに、ファイアーエムブレムが持つ「熱気」みたいなものを痛感せざるを得ません。

ほんとに、もっともっとがんばらなければ！　と思います。頑張ります。

ゲームのファンの中には「ファイアーエムブレムがマンガになり、CDになって嬉しいんだけれど、少し寂しいです」という方がいらっしゃいます。自分が好きなものが、どんどん自分から遠くなっていくような、なんかそういう複雑な気持ちってすごく分かるんです。だからそういう人にこそ納得してもらえるような作品にしたいって意気込みだけはあります。まだまだ未熟者ですが、精いっぱい頑張りますので、気長に見てあげてください。

よろしくお願いいたします。

それでは、また。

箱田真紀拝

Maki Hakoda draws Fire Emblem
ファイアーエムブレム・箱田真紀の世界

STAFF

監修
箱田真紀

制作
株式会社 エニックス

企画・構成
STUDIO HARD TEAM4

本文
錦織正
梅沢鈴代

マップイラスト
荒木元太郎

デザインワーク
Plus Plan（松井淳）

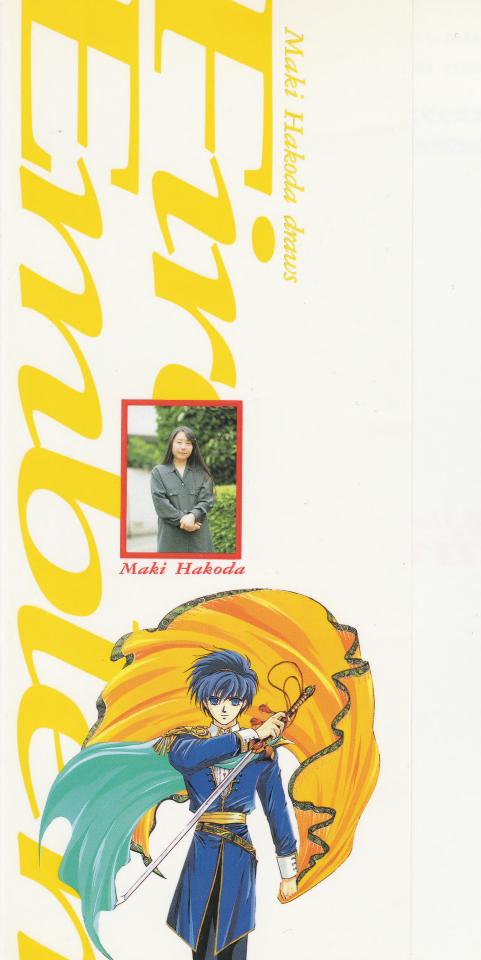
写真撮影
インタニヤ

協力
任天堂株式会社
株式会社 インテリジェントシステムズ
日本アニメ企画株式会社
太平スタジオ

同書に掲載されたイラスト類は、
月刊「Gファンタジー」平成5年4月号より連載されている
コミック「ファイアーエムブレム◆暗黒竜と光の剣◆」
から転載されたものです。

1995年8月19日初版発行

発行人　福嶋康博
編集人　千田幸信
発行所　株式会社 エニックス
〒160　東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル
編集　TEL 03-3369-7200
営業　TEL 03-3369-8982
印刷所　大日本印刷株式会社
©Nintendo ©Maki Hakoda
ISBN4-87025-823-4 C0076
乱丁・落丁本はお取り替えいたします。
無断転載・上演・上映・放映を禁じます。
定価はカバーに表示してあります。
©ENIX 1995. Printed in Japan

Maki Hakoda draws

Fire Emblem

Fire Emblem
Fire Emblem

エニックス

ISBN4-87025-823-4

C0076 P980E

エニックス

定価980円(本体951円)